電撃の攻略本専用ホームページ
http://www.mediaworks.co.jp/d_original/kouryaku/

任天堂の情報はぜんぶおまかせ！
人気ナンバー1 最強のDS専門誌!!

デンゲキニンテンドーDS
毎月21日発売



電撃が贈る
最強のエンタテインメント誌

電撃マ王



365日24時間、いつでも遊べる
電撃のゲームサイト
DENGEKI Online.COM
http://www.dengekionline.com/

Cover Design:小林博明 (K Plus artworks)

ISBN978-4-8402-3854-0
C0076 ¥1500E

MediaWorks
発行●メディアワークス
定価：本体1500円
※消費税が別に加算されます







Luminous Arc ルミナスアーク

ルミナスアーク ザ・コンプリートガイド
発行／メディアワークス

デンゲキニンテンドーDS

Luminous Arc THE COMPLETE GUIDE

ルミナスアーク ザ・コンプリートガイド

NINTENDO DS



LuminousArc
THE COMPLETE GUIDE
ルミナスアーク ザ・コンプリートガイド



ルミナスアーク
ザ・コンプリートガイド



ルミナスアーク ザ・コンプリートガイド

CONTENTS

ピンポイント PINPOINT INDEX インデックス

Prologue —プロローグ—

光と平和

神の剣と盾である、
東の翼ユーラス騎士団と西の翼ゼフィロス騎士団。
両翼の賢者に守られたルミナス教は、神の光の教えのもと、
人々を導き、守り、平和を築いていた。

影の予兆

大いなる光の時代も、
新たなるミレニアムを前に
"魔女"という名の影が差し込み始めていた。
モンスターの襲来、異常現象の数々、
そして炎とともに現れる"紅蓮の魔女"。
人々の間で、かつて世界を襲ったアルドヘルドの災厄が
ささやかれ始めていた。

守りし者たち

「騎士とは守るもののため、絶対に退かぬもの。」
アークナイト"ヒース"の指導で育成された、
教団寄宿舎エバーガーデンの見習い騎士たちにも
魔女討伐の戦いが迫っていた…。

KeyWord

ルミナス教団

遥か昔、1人の予言者の教えが人々の間に広まったのがルミナス教の始まりである。予言者の語る至高の存在が神格化されたことにより教義が確立し、その教えを広めるべく教団が組織され現在のルミナス教へと発展した。教団はシュトラバール大陸の人々を導き、平和な時代を築くべく活動している。

エバーガーデン

教団の枢機卿キングストンが設立した、魔女の脅威に対抗できる人材の育成を目的とした教団寄宿舎。身寄りのない孤児が集められ、アークナイト"ヒース"の指導の元、来るべき戦いに備え日々訓練に励んでいる。ここで暮らす若者たちは"ガーデンチャイルド"と呼ばれる。

魔女

魔法という強大な力を行使できる者。アルドヘルドの災厄と呼ばれる太古の戦いにおいて神に刃向かい、世界を滅亡の危機に追い込んだと伝えられる。そのため教団にとって魔女の存在とは絶対悪そのものであり、"魔女を断罪する"ことが教団の重要な目的のひとつとして存在している。

竜

強大な力をその身に宿す者。ルミナス教の教典では、魔女と敵対し争った事によって、アルドヘルドの災厄を引き起こした魔女と並ぶ忌むべき存在。神によって滅ぼされ、歴史からその姿を消した。"リム"とも呼ばれ、あらゆるものを守る"盾の力"を行使すると言われている。

ラピスティア

膨大な魔力を秘めた輝石。太古の昔から存在し、所持したものはその魔力を飛躍的に高めることができるという。ラピスティアは魔女が行使する"魔法"の力の源となるルーンと密接な繋がりがあり、その危険性を悟った教団はラピスティアの持つ禁忌の力を解明するために回収を急いでいる。

キャラクター紹介



アルフ

（CV：石田 彰）

本作の主人公。教団寄宿舎エバーガーデンに暮らす少年。魔女を断罪する騎士となるべく訓練を受けていたが、ルーシャとの出会いでその運命が動き出す。



ルーシャ

（CV：平野 綾）

本作のヒロイン。ある目的のためにメイドとしてエバーガーデンにやって来た。実は魔女の1人で、「暁光の魔女」と呼ばれている。ちなみに大のほうきマニア。



テオ

（CV：三瓶由布子）

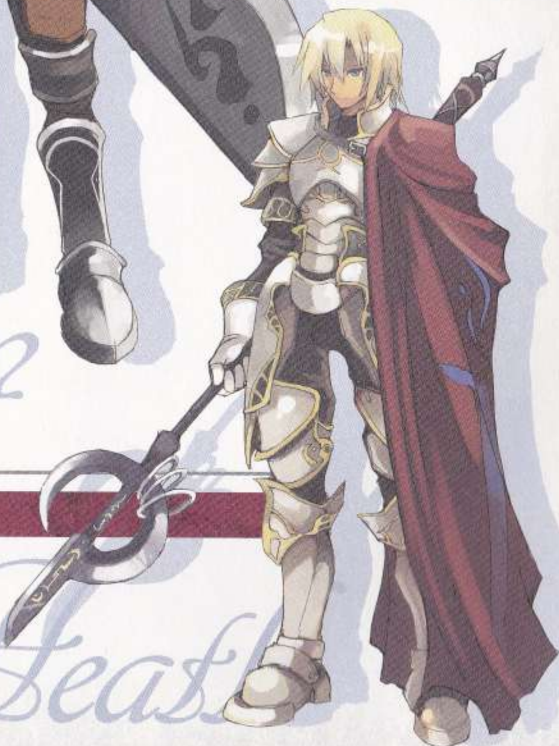
アルフの弟。兄を慕い、常に行動をともにする純朴で明るい少年。かなりの食いしん坊で、特に卵料理が大好物。自分が臆病な性格であることを気にしている。



レオン

（CV：藤原啓治）

エバーガーデンに暮らす青年。面倒見のいい兄貴分的存在だが、よく女の子にちょっかいを出すのが玉に瑕。亡き父のような偉大な戦士になることが目標。



ヒース

（CV：鳥海浩輔）

アークナイトとして尊敬を集めるルミナス教団の騎士。アルフたちガーデンチャイルドの指導者でもある。過去の経験から魔女は断罪すべき存在と信じている。

セシル
(CV：折笠富美子)

エバーガーデンのメンバーで教団の教えを忠実に守る司祭。しっかり者で仲間想いのお姉さん的存在。実は魔女の1人で、その真の姿は闇を司る「星影の魔女」。現在は記憶と力が封じられている。

サキ
(CV：園崎未恵)

エバーガーデンのメンバー。影の一族と呼ばれるシノビの末裔で、諜報活動を主な任務として活動している。物静かな性格で、感情をあまり表に出さない。

ニコラ
(CV：岸尾大輔)

教団から「禁忌」の研究を許されたエバーガーデンのメンバーで、自他ともに認める魔女オタク。魔女やルーンに関する知識に精通するが、暴走することも多い。



メル
(CV：斎藤千和)

水を司る「清廉の魔女」。見た目は小さな女の子だが、実際はかなりの長生き。魔女たちからの信頼は篤く、クレアに代わって急場を仕切ることも多い。



ウィウィ
(CV：倉田雅世)

風を司る「浮雲の魔女」。あるがままに生きることが信条。マイペースな気分屋だが、仲間のためには労を惜しまない一面も持つ。疲れるとすぐ寝る習性がある。



マヴィ

(CV：浅川 悠)

大地と樹木を司る「覇緑の魔女」。強い魔力は強い肉体にのみ宿ると信じ、日々修行に励んでいる。仁義を重んじる実直な性格の持ち主。実は虫が大の苦手。

クレア

(CV：大原さやか)

魔女たちのリーダーで、雷を司る「紫電の魔女」。優柔不断でおっとりとした性格。自分の判断に疑問を抱いてはくよくよするという、かなりのマイナス思考の持ち主でもある。



ポロン

(CV：小伏伸之)

魔女の森に住む賢者バヤンの弟子で、勇者を目指す「よなたま族」の若者。陽気で無邪気な性格の持ち主。ちなみに「よなたま」とは方言で海の哺乳類ジュゴンの事。

カイ

(CV：大原 崇)

ユーラス騎士団に所属するサムライ。窮地に陥ったアルフたちを助け出す。寡黙で冷静な性格だが、その胸の内には本物の武士道精神が宿っている。

ヴァネッサ

(CV：伊藤 静)

炎を司る「紅蓮の魔女」。クレアの慎重なやり方に痺れを切らし、単独で教団に攻撃を仕掛ける。好戦的で直情径行な性格のため、誤解を受けることも多い。



パヤン

（CV：土方優人）

魔女の森に住む賢者。古い伝承や呪言の扱いに精通している。愛称はパパ様。魔女たちからとても慕われている。アルフとテオに真実を伝え、皆を導く。



アリス

（CV：木下鈴奈）

賢者パヤンのもとで呪言の勉強をしている魔女見習いの少女。性格はおっとりとしていて、明るく活発な双子の妹テレスに対して少しだけ憧れを抱いている。



テレス

（CV：永田依子）

姉のアリスと共に呪言の勉強に励んでいる魔女見習いの少女。魔女たちの間では2人が作るお菓子は評判が良い。しっかり者の姉、アリスを尊敬している。



ヨハネス

（CV：斎賀みつき）

若くしてルミナス教の法王の座に就いた少年。「神の器」と呼ばれる聖痕を持って誕生した。聡明で慈悲深く、教団内では神の化身として崇める者も多い。



キングストン

（CV：滝 知史）

ルミナス教の枢機卿。教団の象徴であるヨハネスを補佐する。教団寄宿舎エバーガーデンの創設者でもあり、魔女を断罪すべく指揮を執っている。



アンドレ

（CV：若本規夫）

ゼフィロス騎士団の団長。自らの野望のためには手段を選ばない非情な性格の持ち主で、ヒースを一方的に敵対視している。己の肉体に絶対の自信を持つ。



ユゴー

（CV：巻島直樹）

ルミナス教の司祭。生真面目な性格の持ち主で、キングストンの配下としてこき使われる。教団の「円卓機関」をキングストンから任されている責任者であり、法術の研究者でもある。

Hugo

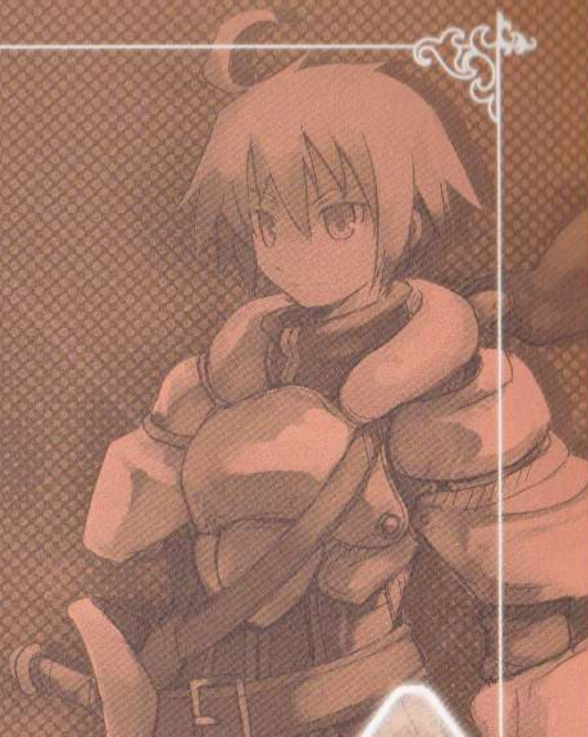


イリス

（CV：木村亜希子）

教団が魔女に対抗する存在を作り出すため、雷のラピスティアで魔女としての力を植えつけた「錬聖魔女」。教団の手で記憶や感情といったものが消去されているため、ひどく機械的な言動を見せるのだが……。

Iris



Chapter 1

System Guide

システムガイド

ゲームの基本



本作を始める前に知っておきたい基本的な要素を解説する。
スムーズにプレイするためにもしっかりと覚えておきたい。

ゲームの流れ

本作の物語は全25章のシナリオから構成され、1章から順にプレイすることでストーリーが進行していく。各章は、シナリオイベントや自由行動によってストーリーが進行し、戦闘へと発展する。

章によってはアフターブレイクや夕暮れコピンが発生しないこともあるが、基本的には下図の流れを繰り返して各章をクリアし、エンディングを目指していくことになる。

また、メインシナリオとは別に、何度でも戦闘を行うことができるフリーバトルに挑戦したり、特定の条件を満たすことによってサブシナリオを発生させることもできる。

シナリオパート 【➡P.018】

スタート時のイベントでその章の目的が示され、その後、仲間との会話、ショップの利用などの自由行動を行うことが可能になる。



▲イベントは戦闘の前後に挿入されることも。

↓

バトルパート 【➡P.022】

敵との戦闘を行うパート。通常のストーリー戦闘「イベントバトル」と自由に挑戦できる「フリーバトル」の2つが主な戦闘となる。



▲行く先々には多くの強敵が待ち受けている。

→

アフターブレイク 【➡P.037】

第3章から登場する仲間との会話イベント。「イベントバトル」「フリーバトル」「サブシナリオバトル」に勝利すると発生する。



▲仲間の性格や考え方も知ることができるぞ。

↑

夕暮れコピン 【➡P.036】

突然現れる不思議な生き物「コピン」。第3章から第24章まで、1つの章が終わる度に現れてはユーモアあふれる物語を語っていく。



▲戦闘の合間の不思議な物語。ひと息入れよう。

→ 次の章へ

↑ フリーバトルやサブシナリオバトルの場合

6つの言葉

ゲーム開始時に6つの言葉から1つを選ぶイベントがある。これは、第13章のイベントバトル終了後にパヤンと会話することで獲得できる「呪言」の種類に影響する。「呪言データ 【➡P.144】」も参照して、慎重に言葉を決定しよう。6つの言葉の中でオススメなのは「はかない」。この言葉だけ、レベルの高い呪言を獲得できるのだ。

●スタート時の選択肢と対応した獲得呪言

選んだ言葉	獲得呪言
でんせつ	エリュト×4、メサ×2、エスタ
きぼう	クローロ×4、ルウ×2、ランタ
あこがれ	フラウ×4、ナータ×2、アルケ
はかない	ファル×4、ヴェルノ×2、フォリス
ひみつ	ヒューローマ×4、ウィアス×2、ポーロ
しあわせ	メラン×4、ノクス×2、テロス

ユニット強化の要となる呪言

本作においてもっとも特徴的で重要な要素の1つが「呪言 【➡P.021／144】」だ。特殊な力を秘めた言葉で、その力は戦闘を有利に進めるためには欠かすことのできないものだ。

9つの「属性 【➡P.031】」に6種類ずつ、全54種類が存在する呪言は、それ単体では何の効果も持たない。その真価は、シナリオ中盤から行えるようになる「呪言鑑定」と「呪言錬成」によって初めて発揮される。呪言の持つ力をアイテムに与えることで、ユニットを強化していくことができるようになるのだ。呪言をうまく利用することによって戦術の幅も大きく広がることになる。



▲呪言を利用するうえで重要な役割を持つことになるのが、賢者パヤン、魔女見習いのアリスとテレスの3人だ。

アフターブレイクとフィリアアイコン

戦闘後に発生する「アフターブレイク 【➡P.037】」の結果、仲間の頭上にハートマークのアイコンが表示されることがある。これは「フィリアアイコン」といって、仲間のアルフに対する信頼度の高さを表したもの。フィリアアイコンの変化によってはさまざまな特典が入手できるため、仲間と積極的に話していくことが重要だ。



◀アフターブレイクは戦闘勝利後に発生する。戦闘に参加したユニットとしか会話できないので、出撃ユニットはよく考えて選ぼう。

戦闘はアクティブターン

本作で発生するすべての戦闘は、「アクティブターン 【➡P.024】」という方式で進んでいく。これは敵味方の区別なく、ステータス値のムーブを基準に行動の順番が決定されるシステムだ。これによってスピード感あふれるバトルが展開される。アクティブターンのシステムを理解することが勝利への第一歩となる。



◀戦闘では常に状況が変化していく。行動順をよく考えておかないと、あっという間にピンチに陥ってしまうぞ。

フラッシュドライブとシンフォニズム

ユニットが発動できる特殊な技に、必殺技の「フラッシュドライブ」と合体攻撃「シンフォニズム」の2つ 【➡P.029】 がある。これらは戦闘中の行動によって上昇する「FP（フラッシュポイント）」を消費して放つことができる。使用するには一定の条件が必要になるが、それに見合うだけの威力を持った強力な攻撃がそろっている。この2つを駆使して戦闘を有利に進めていこう。



◀大勢の敵を一度に攻撃できるのが最大の持ち味。使用時にはカットインが挿入される。

シナリオパート解説



ここでは「シナリオパート」で行える行動について解説する。
「アイテム」と「呪言」のシステムについても理解しておこう。

ワールドマップの移動

本作の舞台は「シュトラバール大陸」だ。ゲーム画面上に表示されるマップは広大な大陸のほんの一部に過ぎず、10に分割されたワールドマップの1つが表示された状態となっている。これを「エリアマップ」と呼び、移動やシステムメニューの利用はこの画面で行うことになる。

エリアマップには、各章をクリアするたびに新たなルートと次の目的地が追加される。序盤はわずかな範囲しか移動できないが、アルフたちの冒険が進むとともに徐々に世界が広がっていく仕組みになっているのだ。



アイコン

エリアマップ上には移動可能なポイントがアイコンとして表示される。エリアマップ上に表示されたアルフのアイコンをポイントのアイコンに移動させることによって、買い物や仲間との会話、フリーバトルなどが行えたり、ストーリーイベントが発生してシナリオが進行していくのだ。

下の「アイコンの例」は、マップ上に表示されるアイコンを大きく7種類に分けて紹介したものだ。それぞれの意味をしっかり理解して、冒険をスムーズに進めていこう。

なお、現在位置の確認には「シュトラバール大陸ワールドマップ 【➡P.040】」を活用して欲しい。

●アイコンの例

アイコン	ポイント名	説明
	アルフ	ワールドマップ上でプレイヤーが操作するキャラクターがいる位置を表す。このアイコンを移動させることによって行動を決定していく。
	街・村	街や村、教会などの施設。それぞれにショップが存在していて、買い物をすることができる。シナリオの目的地として登場する。
	自然地域	山や森、川などの自然領域。ショップなどの施設は基本的に存在しないため、各章の目的地としてのみ登場する。
	魔女の里	魔女たちが暮らす隠れ里。強固な結界に守られた森の奥に存在する。中盤以降、冒険の拠点として機能する。
NEXT	NEXT	各章をクリアする度に、次の目的地に表示されるアイコン。このポイントでイベントを発生させて「物語を進める」を選択すると、ストーリーが進行する。
	フリーバトル	シナリオに直接関係はしないが、一度クリアすることによって好きなときに戦闘を挑むことが可能になる。資金集めやユニットの育成に最適。
	エリア移動アイコン	他のエリアとの接続を示す黄色い矢印。隣接ポイントでその方向に進むと他のエリアに移動することができる。

自由行動

シナリオパートではフリーバトル以外のポイントで「自由行動」ができる。自由行動には、「行動」「ショップ」「賢者の工房」「ワールドマップへ戻る」「物語を進める」の5種類があり、各ポイントごとに選択可能な種類が異なっている。

ここではその5つの自由行動を解説するとともに、ワールドマップ上で選択可能な「システムメニュー」についても説明しておこう。

行動

仲間や街の住人たちと会話することができる。また、街や教会では「図書館」が選択可能。本作の世界観や歴史を知ることができるぞ。



◀図書館で見ることができる書物に書かれた歴史や物語には、ストーリーの謎を解く重要なヒントが隠されたものもある。一度は目をとおしておきたい。

賢者の工房

第10章以降、「魔女の里」でのみ利用可能になる賢者バヤンの工房だ。獲得した呪言を利用したさまざまなサービスを受けることができる。



◀賢者の工房は呪言を利用して装備アイテムを強化できる唯一の場所。シナリオ中盤以降は呪言も豊富に手に入るようになる。積極的に利用しよう。

物語を進める

ワールドマップ上に「NEXT」と表示されたポイントにのみ出現するコマンドだ。選択することでイベントが発生し、バトルパートへと移行する。

逆に「物語を進める」を選択しない限りシナリオは進行しないので、まだやるべきことが他にあると思ったときは、よく状況を確認するようにしよう。落ちついて「物語を進める」を選択すれば後悔することもない。



◀「物語を進める」ことでシナリオは次へと進み、仲間や敵との会話イベントが開始される。その後バトルへと突入するため、しっかりと心構えをしておこう。

ショップ

街や村などには「ショップ」がある。ここでは装備品とアイテムの購入や売却ができる。また、装備品の変更を行うことも可能だ。



◀各種アイテムを取り扱うショップは、シナリオの進行によって出現していく。当然、後半に出現するショップほど強力なものが販売されているぞ。

ワールドマップへ戻る

ワールドマップへ移動するためのコマンド。戦闘に突入する前なら、複数のポイントで何度でも行動ができる。しっかりと準備を整えよう。



◀メインシナリオ上のイベントが発生するポイントには必ず表示され、すぐにでもワールドマップへ戻ることが可能になっている。忘れずにセーブしておこう。

システムメニュー

部隊確認	パーティに加入している仲間の装備変更やステータス確認ができる。
アイテム確認	所持アイテムを一覧で確認できる。常に不足がないか確認したい。
セーブ	最大3つまでデータを保存できる。戦闘前には欠かさずセーブしよう。
ロード	保存したデータを呼び出せる。あまりお世話にならないようにしたい。
オプション	各種設定を変更できる。自分に合わせたカスタマイズを。
タイトルへ戻る	名前のとおり、タイトル画面に戻るためのコマンド。
チュートリアル	基本的な操作や知識を学ぶことができる。一度は目を通しておこう。

アイテム

「アイテム」は、ユニットのステータスを強化する「装備品」とHPや状態異常などを回復させる「消耗アイテム」の2種類に分類される。

装備品は、「武器」「頭防具」「胴防具」「アクセサリー」の4種類。アクセサリーをのぞく武器・防具は、装備できる種類がユニットによって決められているため、選択で迷うことは少ないだろう。

消耗アイテムは全18種類の回復系アイテム類のことだ。HPやMPの回復、状態異常の治療、戦闘不能から復活させる効果を持つものなどがある。魔法やスキルで代用できる効果を持つものも多いが、いざというときに備えておくと役立つぞ。



▲アイテムを入手するもっとも簡単な方法がショップで購入すること。残りの資金に注意しつつうまく利用していこう。

アイテムの種類と特長

●アイテムの種類と特長

種類	アイコンの一例	解説
武器 【➡P.131】		主にアタックやマジックを強化する装備品。各ユニットに専用の装備が1種類ずつ存在する。99種類を各99個まで所持可能。呪言錬成に使用できる。
頭防具 【➡P.135】		主にレジストを強化する装備品。兜、帽子、フード、リボンの4つに分類される。各99個まで所持可能。呪言錬成には使用できない。
胴防具 【➡P.136】		主にガードを強化する装備品。鎧、服、武道着、ローブ、コートの5つに分類される。各99個まで所持可能。呪言錬成に使用できる。
アクセサリー 【➡P.138】		さまざまな追加効果を持つ装備品。アクセサリーのみ1ユニットに2個装備できる。各99個まで所持可能。一部アクセサリーが呪言錬成に使用できる。
消耗アイテム 【➡P.140】		戦闘中に使用できる回復薬や復活薬などのアイテム類。一度使用すると消滅する消耗品だ。各99個まで所持可能。呪言錬成には使用できない。

装備品の変更と消耗アイテムの使用

装備品は、ユニットが装備することで初めてその効果を発揮する。ユニットが装備を変更できる手段は、「ショップ」、「賢者の工房」、システムメニューの「部隊確認」の3つ。装備を変更するときに注意したいのが「装備品は常に、アイテムリストにある装備品と交換することで変更が行われる」という点だ。そのため、ユニットが身につけていない装備品をすべて売却してしまうと、仲間同士で装備を交換したいときなどに装備変更ができなくなってしまう。予備のアイテムは必ず用意しておいた方がいい。

消耗アイテムの使用は戦闘中に限られていて、シナリオパート中に使用する機会はない。だからこそ事前に確認を忘れないようにして、しっかりと準備を整えておきたい。



Check!

- 装備変更のシステムを覚えよう
- 装備品は予備を用意しておこう
- 戦闘中の装備変更は不可
- 戦闘前は消耗アイテムの確認を



◀実際に装備を変更している様子。ステータスの変化は上画面で確認することができるので、そのユニットに最適な装備を選んであげるようにしたい。

呪言

「呪言」を利用する方法は2種類ある。1つは、呪言の持つ真の能力を判明させる「呪言鑑定」。もう1つが鑑定を終えた呪言を利用して実行することができる「呪言錬成」だ。

呪言の使い方でシナリオの難易度も大きく変わってくる。しっかりと詳細をつかんでおこう。



◀呪言はとても大切な存在。ある程度の資金が必要になるが、活用するとしないとでは難易度に大きな差が生まれる。計画性を持って有効に活用していこう。

呪言鑑定

呪言は入手したままの状態では使用することができない。そのため「賢者の工房」で「呪言鑑定」を依頼してその能力を確認する必要がある。

3種類ある「呪言鑑定メニュー」から1つを選択することで呪言の持つ能力が段階的に判明する仕組みになっているため、呪言鑑定を行うときは資金と相談して最適なものを選びたい。

●呪言鑑定メニュー

種類	価格	効果
梅	500	呪言の意味がわかる。呪言錬成に使用可能になる。「竹」「松」で再鑑定が可能。
竹	1000	「梅」の効果に加え、呪言が持っている属性がわかる。「松」で再鑑定が可能。
松	2000	「梅」「竹」の効果に加え、呪言が持っている追加効果がわかる。

呪言錬成

「呪言錬成」を行えば、鑑定した呪言と特定の装備品とを合成して、呪言の持つ力を装備品に付与することができる、ユニットの強化には必須となるシステムだ。なお、素体となる装備品は1つだが、組み合わせる呪言は2つ必要となる。組み合わせをよく考えて無駄にしないように。



◀呪言錬成で武器を強化。基本的に一部のアイテムをのぞき、錬成は1回しか行えない。よく考えて組み合わせを選び、強力なアイテムを生み出そう。

●呪言錬成の一例

①素体アイテムを選ぶ　②呪言を2つ選ぶ　③錬成!!


ブロードソード（アタック+19）

＋


メサ（火属性Lv.2）

＋


シン（HP+10）

＝


ブロードソード（アタック+19、火属性Lv.2、HP+10）

上に挙げた例を見ればわかるように、呪言錬成では呪言を2つ選んで装備と合成するわけだが、1番目に選んだものからは属性が、2番目に選んだものからは追加効果がアイテムに付与される仕組みになっている。また、呪言錬成にはもう1つ特別な要素が隠されている。それは錬成前に選択する「アリスとテレス」「素体アイテム」「呪言」を特定の組み合わせにして錬成すると発生する「レア呪言錬成【➡P.146】」だ。通常の錬成より能力の高い装備品を生み出すことができるもので、強力な効果を持つアイテムを作ることができるぞ。



Check!

- 入手した呪言はまず鑑定を
- 鑑定メニューを使い分けよう
- 鑑定、錬成ともに魔女の里でのみ可能
- 装備中のアイテムは錬成不可
- 錬成不可能なアイテムも存在する
- レア呪言錬成を活用しよう

バトルパート解説

ここからは「バトルパート」における戦闘の基本システムを解説していく。確実に理解して有利に戦闘を進めていこう。

バトルパートの種類

戦闘には以下の4種類がある。それぞれ発生させる方法は異なっているが、戦闘の流れ自体は共通だ。その勝利条件はバトルによってさまざま。しっかりと把握して戦いにそなえよう。

イベントバトル

シナリオの進行によって「イベント発生ポイント【➡P.040】」で自動的に発生する。このゲームのメインバトル。章によっては連続で戦闘が発生することもある。

フリーバトル

シナリオ中に出現する「フリーバトル発生ポイント【➡P.040】」で発生する。最初の1回は強制的に戦闘となるが、以降は選択式で戦闘に挑むか、強制戦闘になるかのどちらかがランダムに発生する。

サブシナリオバトル

シナリオ進行中に特定のフラグを成立させることで発生するボーナスシナリオで、戦闘が発生するものがほとんど。難易度の高い戦闘もある。

エクストラダンジョン

1周目をクリアしたセーブデータを使用することで出現する。全部で25の連続したマップで構成され、ひたすら戦闘を繰り返して階層を進んでいく。当然、進む度に難易度が上昇していくぞ。

バトル画面の見方

戦闘中に表示されるバトル画面は、クォータービューで表示される。マップによってその形や広さはさまざまだ。画面上には、基本的な操作インターフェイスの他に、プレイヤーをサポートするための各種情報が表示されている。マップの高さを確認したり、現在位置を確認できるなど、戦闘を有利に進めていくうえで役立つ基本的な情報を知ることができるぞ。以下に解説する4種類の表示についてしっかりと理解して、戦闘で活用する方法を考えていこう。



高度表示
選択したマスの高さを表示する。敵の高さの確認や、移動時のルート確認などで重宝するはずだ。

属性表示
選択したマスの「土地属性」を表示する。Yボタンを押すことでマップ全体の「土地属性」を表示可能だ。

現在HP・行動順予測値
残りHPを表すメーターと、何番目に行動できるかの予測を示した数値。Xボタンを押すと表示される。

座標表示
マップの下側を基準として各マスの座標を表したもの。敵味方の距離を確認したいときに役立つだろう。

ステータス画面の見方と意味

ユニットのステータスは、戦況を把握するために常に確認しておきたい。戦闘中、初期状態では「ステータス基本情報画面」が表示されているが、LRボタン、またはタッチペンで画面上のLRアイコンをタッチすることで画面が切り替わり、装備や魔法などの情報を表示させることができる。各ステータスの意味と特性を理解し、全体の状況把握を忘れないようにしたい。

ステータス基本情報画面



初期状態はこの画面。名前、属性、レベルや現在HP、MP、各ステータス値などの基本的な情報を表示する。切り替えを行った場合、画面右側だけが切り替わる仕組みだ。

装備情報画面
ユニットが現在装備している装備の名称を表示する。敵ユニットの中には武器や防具を装備した者もいるので、怪しいと思ったらチェックしておくといい。

魔法情報画面
ユニットが習得している魔法の名前と消費MPを表示。範囲攻撃魔法を持つ敵は危険な存在なので、事前に察知しておけば対処方法も考えやすいはずだ。

スキル情報画面
ユニットが習得しているスキルの名前と消費MPを表示。なお、こうした特殊能力を習得していないユニットではこれらの画面が表示されることはない。

フラッシュドライブ情報画面
フラッシュドライブの名前を表示。下にいくほど強力なフラッシュドライブになる。これを習得している敵はかなりの強敵である証だ。注意して挑もう。

シンフォニズム情報画面
味方ユニットの一部に表示される。複数のユニットによる合体攻撃なので、乱戦時にシンフォニズムに参加するユニットを判別するときに確認するといい。

①名前
ユニットの名前。味方ユニットのみ、ユニット名の左隣に「フィリアアイコン【➡P.[illegible]】」が表示されることがある。

②クラス名
ユニットの職業や種族を表す。

③LV
現在のレベルを表す。最高レベルは99。また、行動順の決定【➡P.[illegible]】に影響することもある。

④Exp
現在の経験値。戦闘中に特定の行動を行うことで獲得していき、この数値が100になると1つレベルアップする。獲得した経験値の数値に関わらず、レベルアップ後は必ず経験値が0に戻る。また、レベルアップ時はHPとMPが全回復する。

⑤AT
自分の行動順を予測した数値。この数値が行動中のユニットの数と順番を表す。行動を終了すると「アクティブターン【➡P.024】」の影響を受けて数値が変化する。

⑥属性
属性を表すアイコンが表示される。アイコンの表示がないユニットは無属性のユニットとなる。属性の種類と効果は【➡P.031】を参照のこと。

⑦BAD
ユニットに状態異常【➡P.[illegible]】の効果が与えられたときに、状態異常アイコンが表示されるエリア。

⑧HPとMP
HPとMPの数値。左側が現在値、右側が最大値を表す。HPは体力を表し、この数値が0になると戦闘不能になる。MPは精神力を表し、魔法やスキル【➡P.[illegible]】を使用すると減少していく。MPは0になってもユニットに変化は起こらない。

⑨FP
フラッシュドライブやシンフォニズム【➡P.029】の使用に必要となる数値。フラッシュポイントの略で、戦闘中の行動によってゲージが上昇し、ゲージが一定量になるとFPが1上昇する。FPの最大値は3。

⑩ADD
ユニットに追加効果【➡P.034】が付与されたときにアイコンが表示されるエリア。

⑪ステータス
ユニットの能力値。数値が大きいほど優れている。また、ステータス異常【➡P.034】の効果によってステータス値の増減が発生した場合、ステータス値の右側にアイコンが表示される。各能力の名前と意味は以下のとおりで、( )内の略称はシナリオ攻略【➡P.044】や味方ユニットステータス【➡P.120】に記載されたユニットデータの表示となる。

- ●アタック(ATK):物理攻撃力を表し、数値が大きいほど通常攻撃【➡P.026】や物理攻撃スキルのダメージが増加する。
- ●ガード(GRD):物理防御力を表し、数値が大きいほど攻撃されたときに受ける物理ダメージを軽減できる。
- ●スピード(SPD):素早さを表し、数値が大きいほど物理攻撃に対する回避率が増加する。行動順の決定に影響することもある。
- ●テクニック(TEC):器用さを表し、数値が大きいほど通常攻撃の命中率が増加する。行動順の決定に影響することもある。
- ●マジック(MGC):魔法攻撃力を表し、数値が大きいほど攻撃魔法や魔法攻撃スキルのダメージが増加する。
- ●レジスト(RES):魔法防御力を表し、数値が大きいほど受ける魔法ダメージを軽減する。状態異常の耐性もこの数値が関係していて、数値が大きいほど状態異常を受けにくい。
- ●ムーブ(MOV):一度に移動できるマスの距離を表す。戦闘中の行動順決定に大きく影響する。詳細は【➡P.024】を参照のこと。このステータスはレベルアップで成長しない。
- ●ジャンプ(JMP):一度に登り降りできる高低差の範囲を表す。高低差とジャンプの詳細は【➡P.025】を参照のこと。このステータスはレベルアップで成長しない。

アクティブターン

本作では「アクティブターン」システムが採用されている。これは戦闘時に敵味方の勢力が交互に行動するのではなく、全体のなかから基準となるステータス値が高いユニット順に行動が行われるシステムだ。そのルールと仕組みをしっかりと理解して、有利に戦闘を進めるように心懸けたい。

◀行動順はシステムメニューの専用画面でも確認することができる。あくまで予測行動順序でしかないが、これを参考にして戦術を組み立てていくといいだろう。

行動順決定の基本ルール ～ムーブ～

アクティブターンの行動順決定には、ステータス値の「ムーブ」が関係していて、それが高いユニットほど早く行動できる。右の一例はムーブと行動順の関係を示したもの。実際はもっとユニット数が多いため3と5のユニットでは行動タイミングにかなりの差が生まれる。そのことをふまえて戦闘に出撃させるユニットを選択しよう。

●ムーブによる行動順決定の一例



行動順決定の基本ルール ～AT～

ムーブの値以外にも、隠された内部数値である「AT」が行動順には影響している。ユニットが移動や攻撃などの各種行動を行ったとき、ATが計算されて変化する。その数値によって次の行動順が再計算されて決定する仕組みなのだ。この数値が100に達すると行動順が回ってきて、選択した行動の種類によってATが消費される。

●ATの増減一覧

移動や戦闘を行わず待機を選択した：ATは30になる
移動のみ行いターンを終えた：ATは20になる
戦闘のみ行いターンを終えた：ATは10になる
移動・戦闘の両方を行いターンを終えた：ATは0になる
行動可能ユニットがいない：ムーブと同数のATが増加する

行動順決定の詳細ルール

極めて特殊なパターンだが、「複数のユニットのムーブ値が同数で、ATが同時に100になる」ことがある。この場合はどうなるのか、疑問に感じたプレイヤーも少なからずいることだろう。

こうした状況が発生した場合にどういった処理が行われているのかというと、「ユニットが持つその他のステータス値を参照して、その数値がより高いユニットが優先的に行動する」ようになっているのだ。参照されるステータス値は複数あり、最初に参照したステータス値がまた同じだった場合は次の数値を参照する、ということを繰り返して最終的な行動順が決定される。このときに基準となる数値とその優先順位は右にまとめた。

戦闘中にすべてのステータスを把握することは難しいが、この仕組みを知っていればいざというときに役立つはずだ。

◀ムーブの高いユニットはスピードなどのステータス値もよく成長する。その機動力の高さは多くの場面で活躍するはずだ。

●特殊条件下の行動順決定ルール

❶ スピードの値をチェックし、高い方が先に行動する
❷ スピードが同数の場合、テクニックの値をチェックする
❸ テクニックが同数の場合、レベルの値をチェックする
❹ 全て同じ数値だった場合、プレイヤー側が優先される
❺ 通信対戦時は、先攻側のユニットが優先される※

※通信対戦の先攻・後攻はランダムで決定される

移動

ユニットが一度に移動できる範囲はステータスの「ムーブ」と「ジャンプ」の値で決まる。ムーブは移動できるマスの範囲を表し、ジャンプは登り降りできる高低差の限界を表す。

ここでは、移動を行う場合に注意が必要な2つのポイントについて解説しておこう。



◀移動可能な範囲は青く表示される。また、敵にカーソルを合わせて選択することで、敵の移動範囲も表示可能だ。こまめにチェックして敵の動きを予測しよう。

高低差とジャンプの関係

高低差が大きいマップでは、ユニットのジャンプの値によって移動できるルートや範囲にかなりの差が生まれる。右の「ジャンプの値と高低差の関係」は、ジャンプの数値と登り降りできる高低差の段階を図で表したものだ。ユニットのジャンプの値が移動したいマスの高度以上の値である場合は移動が可能だが、ジャンプの値が足らない場合は回り道をしなければならなくなる。

ムーブとジャンプはレベルアップによって成長することがないステータスのため、各ユニットが持つ移動特性を事前にしっかりと把握して、マップによって戦闘に参加させるメンバーを調整するといいだろう。そうした事前の準備こそ戦闘を有利に進めるポイントとなるのだ。

●ジャンプの値と高低差の関係





◀高低差の大きいマップは非常に多く登場する。効率的な移動ルートを考えないと、思うように動けずにピンチになってしまうこともあるぞ。

進入不可マス

戦闘が行われるマップにはユニットが進入することができない「進入不可マス」が存在する。岩やタルなどのオブジェクトや、川や溶岩がそれだ。こちらから積極的に攻め込む場合は邪魔にしかならない存在だが、逆に敵をじっくりと待ち受ける場合は有効な防壁として使うことも可能だ。

進入不可マスには右の3つのタイプがある。それぞれの特徴をよく覚えておこう。

●特殊な移動タイプ

以下の3ユニットはそれぞれ「水上」や「溶岩」の上を通常の地形と同じように移動することができる。特にウィウィの機動力は驚異的だ。

メル　ポロン　ウィウィ

水上移動可能　水上＋溶岩移動可能

●岩、木などの自然の障害物



もっとも多く見ることになるこれらのオブジェクトは、すべてのユニットが進入不可な障害物。川などと組み合わせて配置されていることが多く、うまくユニットを動かせば有効に活用できる。

●木箱、タルなどの人工障害物



街や村などに多く見られるオブジェクト。これには上に乗ることができるものと、進入不可な障害物の2種類が存在している。見かけたら確認して、有効な活用方法を考えよう。

●川、溶岩



この種類のみ、やや特殊な扱いになっている。一部のユニットはその上を移動可能で、通常のユニットでも「幅が1マス」で「直線上に移動可能マスがある」場合は、飛び越えて移動することができる。この特性を逆手にとれば、敵を対岸に足止めしておくことも可能となるぞ。

戦闘 ～通常攻撃～

戦闘コマンドの基本となるのが「通常攻撃」だ。装備した武器で敵を攻撃し、物理攻撃ダメージを与えることができる。

敵に接近して攻撃するタイプや、遠距離から射撃して攻撃するタイプなど、通常攻撃はユニットごとに特性に差がある。攻撃の種類を把握し、状況によってうまく使い分けていくことが効率的に戦いを進めていくための第1歩だ。



◀通常攻撃だけでは戦いに勝利することは難しい。他の戦闘コマンドと合わせて、使用するタイミングが重要になるぞ。

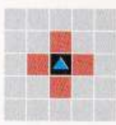
攻撃タイプ

通常攻撃は「近距離攻撃」「中距離攻撃」「遠距離攻撃」の3タイプに分類できる。それぞれの特性を、攻撃可能な範囲、攻撃の届く高低差、そのタイプの攻撃を行う味方ユニットの3項目で紹介する。なお、遠距離攻撃のみユニットごとに射程距離に差があるため、個別に解説する。

◀攻撃時はマスの上に赤いマークで攻撃可能な範囲が表示される。味方も攻撃可能になっているため、間違って攻撃してしまわないように注意が必要だ。

●近距離攻撃

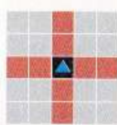
もっとも基本的な攻撃タイプ。至近距離にいる敵のみ攻撃可能だ。仲間となるユニットは、このタイプとなるものがもっとも多い。攻撃する場合は敵に隣接する必要があるため、囲まれてしまわないように周囲の敵にも気をつけて行動したい。



攻撃可能な高低差範囲	3
このタイプのユニット	アルフ、セシル、レオン、メル、ボロン、マヴィ、カイ、クレア、ヴァネッサ

●中距離攻撃

直線上の2マスにダメージ（※）を与える攻撃タイプ。「近距離攻撃」よりも一歩引いた距離から攻撃できるのが強みだが、欠点も抱えている。範囲内の直線上に味方ユニットがいた場合、同時にダメージを与えてしまうのだ。攻撃するときは配置に十分注意しよう。

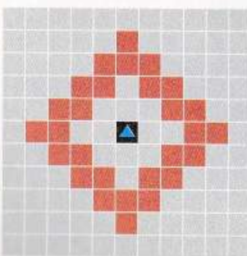


攻撃可能な高低差範囲	4
このタイプのユニット	サキ、ヒース、ルーシャ、セシル（覚醒）

※2マス目の対象に与えるダメージは通常の0.8倍の補正がかかる

●遠距離攻撃・弓

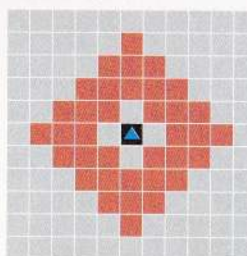
遠距離攻撃はユニットによって攻撃可能範囲が異なる。これは弓による攻撃の射程だ。遠距離から敵を攻撃できるので、あらゆる場面で活躍できる。



攻撃可能な高低差範囲	6
このタイプのユニット	テオ

●遠距離攻撃・クロスボウ

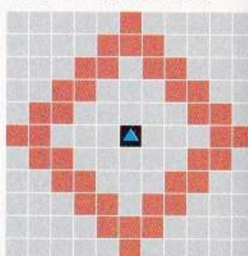
遠距離攻撃は、「中距離攻撃」と違って、間に味方ユニットが存在してもダメージを与えることはない。クロスボウは攻撃可能な範囲が弓よりも広い。



攻撃可能な高低差範囲	6
このタイプのユニット	ニコラ

●遠距離攻撃・ランプ

もっとも遠距離を攻撃可能なウィウィの攻撃タイプ。遠距離攻撃は、高低差に対する攻撃範囲も飛び抜けて広い。敵をはるか高所から狙撃することもできるぞ。



攻撃可能な高低差範囲	6
このタイプのユニット	ウィウィ

物理攻撃の補正について

物理攻撃では、敵と味方の位置関係によって「ダメージ」と「命中率」に補正がかかる。戦闘を行う際は、この補正を常に意識しながらプレイすることが重要になってくる。なお、物理攻撃補正には、「向きの補正」と「高低差の補正」の2種類があることを覚えておきたい。

また、「クリティカル」と「命中率と回避率」という物理攻撃に関係した要素についてもここで解説しておく。しっかりと確認して、実戦で役立ててほしい。

向きの補正

敵に対してどの位置から攻撃を行ったかによって、ダメージと命中率に補正が加えられるのが「向きの補正」だ。正面よりも横、横よりも背面への攻撃が大きな効果を生む。攻撃のために移動するときは、敵の向いている方向を確認してから移動させていこう。

もちろん、味方が攻撃を受けるときも同様の補正が発生し、敵も補正を利用しようと動いてくる。背面をとられない位置取りを心がけよう。



高低差の補正

敵と高低差が異なる場合にダメージが増減するのが「高低差の補正」だ。基本的に敵より高い位置にいれば強く、反対に低い位置にいれば低いダメージ補正がかかるようになっている。

こちらは攻撃タイプによって補正数値が異なるため、それぞれの高低差の補正をまとめてみた。タイプごとの違いを確認しておこう。

●近距離攻撃

高低差	下段への補正	上段への補正
0	1.0倍	1.0倍
1	1.1倍	1.0倍
2	1.2倍	0.9倍
3	1.1倍	0.75倍

●中距離攻撃

高低差	下段への補正	上段への補正
0	1.0倍	1.0倍
1	1.1倍	1.0倍
2	1.2倍	1.0倍
3	1.3倍	0.9倍
4	1.4倍	0.8倍

●遠距離攻撃

高低差	下段への補正	上段への補正
0	1.0倍	1.0倍
1	1.0倍	1.0倍
2	1.1倍	1.0倍
3	1.2倍	1.0倍
4	1.3倍	1.0倍
5	1.4倍	0.9倍
6	1.5倍	0.8倍

クリティカル

通常攻撃をしたとき、まれに通常より強力なダメージを与えることがあるはず。それが「クリティカル」だ。通常攻撃時に1/12の確率で発生して、ダメージが1.3倍になる。なお、発生率は常に一定で、変化することはない。



◀一部のスキルにはクリティカル攻撃を行うものが存在する。アルフの「ポイントショット」がその代表例だ。使い勝手のいいスキルなので有効に活用しよう。

命中率と回避率

命中率は「テクニック」に、回避率は「スピード」のステータス値にそれぞれ影響を受ける。物理攻撃の命中率の最大値は99%だ。命中率に不安のあるユニットは、攻撃方向を工夫するか装備で補うことを考えよう。



◀高い回避率と命中率が期待できるのがサキとウィウィの2人だ。行動順も早く回って来るので、確実に敵にダメージを与えたい場面で活躍してくれるはずだ。

戦闘 ～魔法とスキル～

通常攻撃と同じように多用することになる戦闘コマンドが「魔法」と「スキル」の2つだ。魔法やスキルは、MPを消費することで発動させることができる。代償を支払う分、通常攻撃にはないさまざまな特殊効果を持っているぞ。なお、魔法・スキルともにレベルアップ時に習得する。何を覚えるかはユニットによって違うので、誰がどんなタイプを習得するのか 【➡P.120】も知っておきたい。



◀魔法とスキルをうまく活用していくことが勝利へのカギとなる。積極的に使っていこう。

魔法とスキルの特性

魔法とスキルというと別の攻撃方法のように思えるが、実際はほぼ同じ性格のものと考えていい。魔法・スキルは5つのタイプに分類される。以下にその5タイプの特性を解説しておこう。

なお、魔法・スキルの使用で注意が必要なのは、「効果範囲内にいるユニットには、敵味方の区別なくその効果が発生してしまう」という点だ。使用するときは敵の周囲を確認して、味方まで巻き込んでしまうことのないように注意したい。



◀スキルは、どちらかというと攻撃面に優れたものや、発動したユニット自身に影響を与えるものが多くなっている。



▶魔法は、属性によって内容にかなりの差がある。自分の得意とする属性を見つけだして、独自の戦法を考えてみよう。

物理
通常攻撃と同様の物理攻撃を行うタイプで、向きや高さの補正を受ける。うまく使えば大ダメージが期待できるぞ。

魔法
魔法攻撃を行うタイプ。特長は命中率が100%で固定されていることと、向きや高低差の補正を受けないことだ。

回復
HPや状態異常を回復させる効果を持つ。バトルには不可欠なタイプだ。専門とするユニットが1人は欲しい。

補助
ユニットのステータスや状態を変化させる特殊な効果を発揮するタイプ。使い方によっては大きな効果を生むはずだ。

復活
HPが0になり、戦闘不能になってしまったユニットを復活させる効果を持つ。強敵との戦いでは出番も多くなるはずだ。



Check!
- MP残量は常にチェックしよう
- タイプごとの違いを知ろう
- 効果範囲の特性に注意しよう
- 一部の敵ユニットも使用する

ユニットの習得タイプ

仲間のユニットは最初から習得する魔法・スキルが決められている。右の表は、仲間となるユニット全員を魔法とスキルの習得系統別に分類したものだ。なお、敵ユニットの場合は、バトルの出現ユニットごとに使用可能な魔法・スキルが独自に設定されている。前回と同じ種類の敵でも油断せずにこまめにその能力を確認した方がいい。

魔法のみ	セシル、セシル(覚醒)、ルーシャ、メル、ウィウィ、マヴィ、クレア、ヴァネッサ
魔法・スキル	ヒース、ニコラ、ポロン
スキルのみ	アルフ、テオ、レオン、サキ、カイ

戦闘 ～フラッシュドライブ～

ユニットが持つ必殺技ともいえる存在が「フラッシュドライブ」だ。ユニットごとにLv.1からLv.3までの3段階が存在する。これは魔法・スキルと同じように、ユニットのレベルが上昇することで習得していく。ダメージと同時に特殊効果を対象に与えるものが多く、使いどころを選べば絶大な効果を得ることが可能だ。ただし、フラッシュドライブの使用には前提条件が必要だ。しっかりと理解しておきたい。



Check!
- 1ユニットで最大3種類習得
- 使用にはFPが必要となる
- 味方ユニットは対象にならない
- 一部の敵ユニットも使用する

フラッシュドライブゲージ

フラッシュドライブの使用には、「フラッシュドライブゲージ」に蓄積される「FP（フラッシュポイント）」が必要になる。FPは各種の行動で増減していく。右の表は、FPが増減する基本的な行動をまとめたものだ。狙ったユニットでフラッシュドライブを使用するには、ある程度の数値のコントロールが必要となってくる。FPの数値はステータス画面上で確認できるぞ。

●FPの増減

FPの増加
ユニットが行動を終了した：FP+30
敵ユニットを戦闘不能にした：FP+80

FPの減少
フラッシュドライブを使用した：FP−100～300
シンフォニズムを使用した：FP−300（参加ユニット全員）
戦闘不能になった：FPは0になる

戦闘 ～シンフォニズム～

複数の味方ユニットが協力して強大な威力を持った合体攻撃を発動するものが「シンフォニズム」だ。その発動条件は、「シンフォニズム参加ユニット全員が使用ユニットの3マス以内に存在」し、「参加ユニット全員のFPが最大までたまっている」という大変厳しいもの。達成するのは難しいが、その苦労に見合うだけの絶大な威力を持ったものがほとんどだ。

シンフォニズムはレベルアップで習得するのではなく、シナリオ中のイベントで自動的に習得していく。下の表はその習得タイミングを一覧にしたものだ。「シンフォニズムデータ【➡P.126】」も参照して確認しておいてほしい。

●シンフォニズムの習得タイミング

シンフォニズム名	習得章
シャイニングレイ	第17章
[illegible]ロンド	第18章
[illegible]ブラウド	第19章
[illegible]ストライク	第20章
[illegible]インパクト	第21章
レインボーアレイ	第22章



◀これは「シャイニングレイ」を放つ直前だ。シンフォニズムとフラッシュドライブのみ、赤い範囲内に味方がいても巻き込むことはない。



▶発動後に独自の演出が挿入されるのもシンフォニズムの特徴。アルフたちの勇姿を再確認できるぞ。



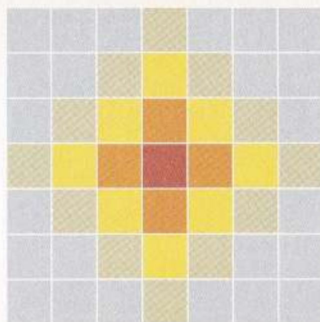
Check!
- 習得は自動的に行われる
- 味方ユニットは対象にならない
- 参加ユニットの位置関係に注意

射程と範囲について

魔法・スキルやフラッシュドライブには、広大な効果範囲を持ったものが多い。効果範囲内に存在するユニットすべてに効果を与えることができるため、バトルを効率的に進めるためにも積極的に使用していくといいだろう。

効果範囲は、選択したマスを中心にして放射状に広がるものがほとんどだ。ただし、攻撃コマンドによってその範囲の大きさは右のように異なるので、使用前によく考えてから使っていきたい。なお、一部の技は以下のような特殊な射程範囲を持っている。敵味方双方の位置を常に把握して、最良のタイミングで発動させたい。

●効果範囲の大きさ



単体
小
中
大

特殊な射程範囲

T字型



フラッシュドライブ
アルフ
「マッハスラッシュ」
サキ
「月投円斬」
マヴィ
「ティガーファング」
など



▲マッハスラッシュ

横3型



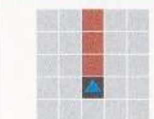
スキル
アルフ
「ランブルヒット」
レオン
「ライオットロア」

フラッシュドライブ
テオ
「ドラグブレイク」
など



▲ドラグブレイク

縦3型



フラッシュドライブ
サキ
「縦円斬」
ヒース
「ボルトインパクト」
ポロン
「きらりん斬りだぞ」



▲縦円斬

遠隔2型



フラッシュドライブ
ヒース
「ビアースラッシュ」



▲ビアースラッシュ

戦闘 ～アイテム～

戦闘中に使用できるアイテムは、バイタルン等の消耗アイテム【➡P.140】のみで、その種類に関わらず射程は「1」だ。また、高低差の範囲限界は「4」までとなる。使用するユニットに制限はないため、緊急で回復や復活を行わなければならない場合は、攻撃役のユニットでもアイテムを使用してその場を切り抜けていくことも必要になる。いざというときのためにも回復系アイテムはひと通り用意しておこう。



◀ユニットが危険な状態で、回復魔法が届かないときはアイテムの使用も考慮したい。



▶乱戦で回復役の手が回らない場合も考えられる。そういうときこそアイテムの出番だ。

属性

本作の世界には9種類の「属性」が存在し、それぞれが友好的、敵対的な関係にある。属性はユニットや装備、地形などさまざまな要素に存在し、戦闘に影響を与えている。この属性の要素を知ることもバトルを勝ち抜くうえで重要なポイントとなる。属性の基本的なシステムとそれぞれの特性を理解して、有効に活用していこう。



◀属性はユニットステータス画面にアイコンとして表示される。表示がない場合は、無属性であることを意味している。

属性の種類と相性

●属性相関図



対立属性
お互いに反目しあった属性。攻撃時のダメージが1.25倍に増加する。属性相性の中ではもっとも補正が高い。

半属性
雷属性が持つ効果で、基本の4属性（火・水・風・木）のすべてにやや強く、光・闇属性に弱い。

友好属性
攻撃時のダメージに変化はないが、回復・支援などを行ったときに効果が増加する特性がある。

竜属性
特定のユニットが持つ属性で、他のすべての属性に対して1.1倍の補正がかかる。

無属性
属性が存在しないユニットや装備の状態を意味する。竜属性以外に影響を受けない。

「属性相関図」を見ればわかるように、9種類の属性には得意、不得意の相性が存在し、それぞれの属性が複雑に影響しあっている。

また、攻撃が行われたときに属性の相性によって影響される数値を示したものが下の「属性相性表」だ。それぞれの属性で攻撃を行った場合のダメージ倍率を一覧にして記載している。最低でも基本4属性は、同属性には弱く、対立属性には強く、半属性にはやや弱い、といった図式となっていることは覚えておきたい。

●属性相性表

攻撃側＼防御側	火	水	風	木	雷	光	闇	竜	無
火	0.8	1.25	1	1	0.9	1	1	0.9	1
水	1.25	0.8	1	1	0.9	1	1	0.9	1
風	1	1	0.8	1.25	0.9	1	1	0.9	1
木	1	1	1.25	0.8	0.9	1	1	0.9	1
雷	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1	1	0.9	1
光	1	1	1	1	1.25	0.8	1.25	0.9	1
闇	1	1	1	1	1.25	1.25	0.8	0.9	1
竜	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	0.8	1.1
無	1	1	1	1	1	1	1	0.9	1

ユニット属性の意味

戦闘相手の属性はもっとも直接的な影響を受けるものだけに、常に意識しておこう。

対立属性を持つ敵を相手にする場合は、攻撃面で有利に立つと同時に防御面で弱点を持つことにもなる。それを考慮して出現する敵のデータを把握し、苦手な属性の敵が多いマップでは出撃を見送るなどの判断も必要になってくる。



◀対立属性は対処法さえ間違えなければ、大きな効果を期待できる要素。有利な状況と判断したら、一気に攻撃してしまうのも1つの手だ。

装備属性の意味

装備品に付与された属性は物理攻撃にのみ影響する。攻撃、防御双方のユニット属性、武器属性、防具属性の補正を算出し、その合計を3で割った数が最終的な補正値になる。この特性を利用すれば、弱点属性の克服、特定の属性への特化などが可能になる。ユニット運用の幅も広がるだろう。



◀装備属性は呪言錬成によって付与することが可能だ。その組み合わせは自由自在。自分だけの装備を作りだして、戦いを有利に進めることに役立てよう。

土地属性の意味

土地属性はやや特殊な存在だ。この上に同属性のユニットが乗ると、ムーブとジャンプ以外のステータス値が5%上昇するという特性を持つ。また、武器属性が同じだった場合は攻撃時に、防具属性が同じだった場合は防御時に、さらに追加でステータスが5%上昇することも知っておこう。



◀わずか5%とはいえ、後半になればなるほどその恩恵は大きくなっていく。なお、反属性のユニットが土地属性上に乗っても変化はおこらない。

通常攻撃以外の攻撃属性について

魔法とスキルには、技そのものが属性を持っているものが存在する。それらは例外なく魔法攻撃を行うタイプのもので、これらは魔法・スキルごとに設定されている属性と、防御側のユニット属性のみを参照して最終的なダメージが決定される仕組みになっている。

発動したユニットの属性や、装備品に付与された属性が持つ補正は無視されてしまうので、こうした攻撃をメインにした敵が多く出現するマップでは属性相性に対する注意が必要になる。対処する方法として、アクセサリーの一部に魔法攻撃を無効化または軽減する効果を持つものが存在する。貴重なアイテムだが、もし入手できたら有効に活用することを考えていこう。

なお、フラッシュドライブとシンフォニズムに関しては属性が存在せず、またユニット同士の属性も影響しない。相性を考えなくてもその効果を最大限に発揮できるというわけだ。



◀魔法攻撃を行う敵ユニットは危険な存在。発見したら慎重に戦っていきたい。

▶味方ユニットで面白い存在なのはボロン。基本4属性すべての魔法を使うことができる。



Check!

- 属性の相性を有効活用しよう
- 3種類の属性の特徴を覚えよう
- 装備属性は物理攻撃だけに影響
- 物理・魔法の属性の違いに注意

ステータス変化

戦闘中、ユニットにさまざまな変化をもたらすステータス変化は、ユニットに悪影響を与える「状態異常」、ステータス値を増減させる「ステータス異常」、攻撃を無効化する「追加効果」、特定の条件を満たしたユニットとアルフが隣接することで発動する「支援効果」の計4種類に分類することができる。

ステータス変化はそれぞれに特徴的な効果があるため、これらを活用することで戦闘をより有利に進めることが可能になるぞ。もちろん、ステータス変化は敵ユニットが使用してくる場合もある。ここで各種ステータス変化の具体的な効果や対処法を理解し、緊急事態を切り抜けるときの手助けとして欲しい。

状態異常

魔法やスキル、フラッシュドライブの効果によって「状態異常」となるステータス変化だ。ユニットの行動に制限が掛かり、能力が大きく低下してしまう。味方を攻撃してしまう「魅了」状態や、一切の行動が不可能になる「麻痺」状態など、凶悪なデメリットを生む状態異常も存在する。こちらが受けてしまった場合は、そのままにしておくのは大変危険なため早急に回復して戦闘に復帰させた方がいいだろう。

以下に各種状態異常の効果を紹介しておく。ここで注意してほしいのは「重症度」という項目だ。状態異常は複数の効果が重複することはなく、新たな状態異常を受けたときには「重症度」がより高いものが優先され、下位の効果は打ち消されるようになっているのだ。



◀敵ユニットがフラッシュドライブを使うときは要注意。複数のユニットが同時に状態異常を受ける可能性があるのだ。



▶強敵に対して状態異常を与える効果を持つ攻撃を行うのは有効な戦法だ。「麻痺」や「魅了」は効果的だぞ。

■状態異常一覧表

重症度	名称	内容	主な回復方法
1	麻痺	一切の行動が取れなくなる。一定時間が経過すると回復する。	アイテム：「ウゴケ草」 スキル：「クリアラー」
2	毒	行動順が回ってくると最大HPの5%分ダメージを受ける。一定時間が経過すると回復する。	アイテム：「ドクキエ草」 スキル：「クリアラー」
3	魅了	効果中は操作不可。近くにいる仲間を攻撃する。一定時間が経過すると回復する。	アイテム：「コイサメ草」 スキル：「クリアラー」
4	混乱	効果中は操作不可。近くにいるユニットを無差別に攻撃する。一定時間が経過すると回復する。	アイテム：「オチツキ草」 スキル：「クリアラー」
5	沈黙	通常攻撃以外の戦闘コマンドが使用できなくなる。一定時間が経過すると回復する。	アイテム：「トナエ草」 スキル：「クリアラー」
6	睡眠	一切の行動が取れなくなる。一定時間が経過するか、ダメージを受けると回復する。	アイテム：「メガサメ草」 スキル：「クリアラー」
7	暗闇	効果中、物理攻撃の命中値が減少する。一定時間が経過すると回復する。	アイテム：「ヨクミエ草」 スキル：「クリアラー」

ステータス異常

ユニットが持つ各種のステータス値に影響を与えるのがこの効果だ。

一定の割合でステータスを増減させるため、後半になればなるほど効果を発揮する特徴を持っている。仲間の弱点を補ったり、敵の長所を打ち消したりと、その使い方の幅はかなり広い。ジャンプとムーブを上昇させるものは存在しないので、味方ユニットに対しては最大6種類までの「ステータス異常」を付与することができるぞ。

なお、この効果は基本的に後から効果が発生した方が優先される。敵のステータスアップ効果を、ダウン効果で打ち消すといった使い方ができるぞ。



▲ステータスアップ効果のなかでも強力なのが、ヒースのスキル「聖なる誇り」。4つのステータスが同時に上昇するぞ。

●ステータス異常効果表

アイコン	効果名	効果	効果の発生する主な特殊能力
UP	ステータスアップ効果	該当するステータスが1割上昇する。効果時間は使用能力によって異なる。	スキル：「チャージ」「コンセントレート」「隼の術」 魔法：「○○○ブースト」系魔法
DOWN	ステータスダウン効果	該当するステータスが1割下降する。効果時間は使用能力によって異なる。	魔法：「○○○フォール」系魔法。 一部のフラッシュドライブ
	ムーブダウン効果	ムーブが1下降する。	ルーシャの各フラッシュドライブ
	ジャンプダウン効果	ジャンプが1下降する。	サキの各フラッシュドライブ

追加効果

「追加効果」は極めて特殊な効果をユニットに与える力を持っており、ステータス画面のADDの欄に表示される。その効果は、物理攻撃か魔法攻撃のどちらかを完全に無効化してしまうという強力なもの。ただし、無効化できる回数は3回までとなっていて、フラッシュドライブは防ぐことができないという弱点も存在する。なお、魔法攻撃無効の効果は味方からの回復魔法や、魔法攻撃スキルも無効化してしまうため注意が必要だ。自分が使用するときは慎重に使っていこう。

●追加効果一覧表

アイコン	効果名	効果	効果の発生する主な特殊能力
	物理攻撃無効	物理攻撃を3回まで無効化する。	スキル：アルフ「リムシールド」 魔法：ヴァネッサ「リジェクション」
	魔法攻撃無効	魔法攻撃を3回まで無効化する。	スキル：アルフ「リムウォール」 魔法：クレア「リフレクション」

※ステータス画面上のADD欄は3つ存在するが、3つ目のADD欄は使用されることはない。

支援効果

「支援効果」はプレイヤーが自分から使用するものではなく、ある条件を満たせば自動的に効果を発揮する。その条件とは「フィリアアイコン【➡P.037】」を持つ仲間ユニットがアルフと隣接するというもの。それだけでフィリアアイコンの段階に応じた命中率、回避率上昇補正がアルフと隣接ユニットに与えられる。回避に特化したユニットや、命中率が不足しがちなユニットなどに支援効果を発生させるのが有効な使い方だ。

●支援効果一覧表

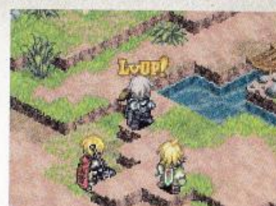
アイコン	効果
	命中率・回避率が5%上昇
	命中率・回避率が7%上昇
	命中率・回避率が9%上昇
	命中率・回避率が12%上昇

※支援効果は重複しない。

ユニットの成長

戦闘中に経験値を100獲得することでユニットはレベルアップして、ステータスの上昇とともに新たな魔法やスキルを習得することができる。また、レベルアップと同時にユニットのHPとMPも全回復する。

経験値獲得のシステムをしっかりと理解して、効率的なレベルアップを図りたい。



◀1回のレベルアップによるユニットの成長は小さなものだが、その積み重ねこそが強敵に打ち勝つための基礎となる。

経験値の獲得

ユニットは「戦闘を行う」ことで一定の経験値を獲得していくが、そのとき得る経験値はユニットがどのような行動をしたかによって変化していく。右の一覧表は獲得できる経験値を戦闘行動の種類別に分類したものだ。

敵を攻撃するときは、そのレベル差が開いているほど獲得できる経験値が増減する仕組みになっている。とどめを成長の遅れたユニットに任せるなどのコントロールをしていくといいだろう。なお、味方への回復魔法などはそうしたレベル差の影響を受けない行動となる。これをうまく利用して効率的に経験値を獲得していこう。

●戦闘による基本経験値

行動の種類	獲得経験値
敵に攻撃を行った	Exp+20
敵を戦闘不能にした	Exp+60

●レベル差の影響を受けない行動

行動の種類	獲得経験値
回復・補助魔法を仲間に使用した	Exp+30
回復・補助魔法を自身に使用した	Exp+5
アイテムを使用した	Exp+5

●レベル差による経験値補正

対象ユニットとのレベル差	経験値補正
対象のレベルが+5	Exp1.5倍
対象のレベルが+4	Exp1.4倍
対象のレベルが+3	Exp1.3倍
対象のレベルが+2	Exp1.2倍
対象のレベルが+1	Exp1.1倍
対象とレベルが同じ	Exp1.0倍
対象のレベルが−1〜2	Exp0.9倍
対象のレベルが−3〜4	Exp0.7倍
対象のレベルが−5〜6	Exp0.5倍
対象のレベルが−7〜8	Exp0.3倍
対象のレベルが−9以上	Exp0.1倍

Check!

- 本作の最大レベルは99まで
- 獲得経験値の最大は99Exp
- 経験値の配分を考えた行動を
- レベルアップ特典を活用しよう

レベルアップを活用する

レベルアップ時の特典として「レベルアップするとHP、MPが全回復する」というものがある。あと一撃を受けたら戦闘不能になってしまうユニットでも、そこでレベルアップすれば簡単にHPやMPを全回復できるわけだ。

これを利用して、レベルアップ直前のユニットを強敵に接近させて壁役とし、危険になったらレベルアップさせてHPとMPを全回復させる、といった戦法もとれる。なかなかクリアできないバトルではチャレンジしてみたい。



◀HPが極端に減少し、危険な状態のアルフ。敵に囲まれて、仲間の援護も期待できない絶体絶命の状況だ。



▶このタイミングでレベルアップすれば、一気に危険な状態から脱出できる。タイミングを選ぶが便利な手段だ。

バトルレコード

戦闘終了後に表示される「バトルレコード」画面では、戦利品として獲得できる資金とアイテムを確認できる。バトルによっては貴重なアイテムや呪言を獲得できることがあるので、「シナリオ攻略【➡P.044】」のバトルレコード情報はしっかりとチェックしていこう。何度でも挑戦できる「フリーバトル」は呪言や資金集めには最適となる。有効に活用していきたい。



◀バトルレコード画面では戦利品の他にバトルに出撃していた仲間ユニットも表示される。

獲得アイテムについて

1回のバトルで獲得できるアイテムは最大4つまで。ただし、バトルによっては4種以上のアイテムのなかから獲得アイテムが選ばれることがある。この場合は、そのバトルに設定された選択確率によってどのアイテムを獲得するかが決定される。基本的には、性能の低いものが選択される確率の方が高く設定されているため、運に任せるしかない。

●獲得アイテムの一例

呪言 エリュト、メサ、エスタ、プロクス、ロガ、ウィース
アイテム フラッシュソーダ、フラッシュエキス
※いずれか4つ

◆この場合は上記のアイテム全体から4つが選択されるが、より高い能力のものほど獲得しにくい。

夕暮れコピン

第3章のイベントバトルに勝利したプレイヤーの前に突然現れる謎の生き物「コピン」。彼の独白による物語が「夕暮れコピン」だ。これは本編のストーリーとはまったく関係のないお話。

第3章で初登場してから第24章まで、全部で22話のエピソードがコピン自身の口から語られていく。タッチパネルにはコピンの哀愁ただよう後ろ姿が登場し、特定の場所をタッチするとこちらを振り返るギミックもある。その表情は毎回変化し、ときにはかなり変わった表情も見せるぞ。ユーモラスでどこかもの悲しい。そんな夕暮れコピンの物語【➡P.172】は、戦いを終えたプレイヤーの心を癒してくれるはずだ。



◀「夕暮れコピン」中は上画面でコピンの物語が展開される。シリアスなものから笑ってしまうものまでその内容は実にさまざまだ。


▶特定のポイントをタッチすると、このように振り向く。とんでもない場所に、反応するポイントが隠されていることもあるぞ。

謎の生き物「コピン」

コピンは魔女に使われることに喜びを感じ、身の回りの世話をしたり、魔女とともに戦闘に繰り出す。

コピンには「ヒコピン」「ミコピン」「キコピン」「フコピン」の4種類が確認されていて、それぞれの体が象徴する属性の色をしている。「夕暮れコピン」の主役である「ヒコピン」1人を見ても、ストラップホールが付いていたり、水に入ると体が伸びたりと数々の特徴を持つ。一説によると植物に似た生き物らしいのだが、残念ながら詳細は不明だ。



アフターブレイク

ここでは戦闘後に発生する「アフターブレイク」のシステムを解説しておこう。「フィリアアイコン」の意味も理解したい。

アフターブレイクとは

戦闘に参加した仲間の中から1人を選んで行う会話イベントが「アフターブレイク」。仲間の発言に対するアルフの返答を3つの選択肢の中から選択する。その結果、仲間の頭上に「フィリアアイコン」が表示されることがある。これは仲間のアルフに対する信頼度を表している。うまく信頼度を高めていけば、仲間から「プレゼントアイテム」をもらうことができるシステムなのだ。



◀プレゼントアイテムをゲット！　仲間によってはかなり貴重なものをくれることもあるぞ。

フィリアポイントとフィリアアイコン

「フィリアアイコン」はプレイヤーが選択したアルフの返答によって変化するが、実際は仲間の1人ずつに設定された隠し数値「フィリアポイント」が一定の数値に達する度に変化する仕組みだ。フィリアポイント数とフィリアアイコンの変化の関係は下の表で確認して欲しい。これを見れば各段階に発展する条件がわかるはずだ。仲間別の、アフターブレイクの会話内容とフィリアポイントの変動数値、プレゼントアイテムは「アフターブレイクリスト【➡P.155】」を見て欲しい。

●フィリアポイント数とフィリアアイコンの変化

表示アイコン	フィリアポイント	表示アイコン	フィリアポイント
	0ポイント※		14～19ポイント
	1～6ポイント		20ポイント
	7～13ポイント		10回目の会話が終了した※

※0ポイントの場合、アイコンは表示されない。

Check!

- ●出撃がアルフだけだと発生しない
- ●1人の仲間を何度でも選択可能
- ●選択肢の出現は10回目まで
- ●フィリアアイコンの変化に注意
- ●仲間の性格を考えた選択を



▲仲間によっては、特定の条件を満たすことで特別なイベントが発生することも。積極的に会話を重ねていこう。



◀10回の会話すべてが終了すると、以降は何度話しかけても同じ内容になる。なごり惜しいが、他の仲間に話しかけるようにしたい。

通信対戦



本作をプレイしている他のプレイヤーと対戦することができる「通信対戦」。そのシステムとルールを紹介しておこう。

本作をプレイしている全国のライバルたちと対戦することが可能な「通信対戦」。これに挑むためには本編のシナリオを第13章までクリアすることが前提条件になる。それ以前のセーブデータでは、「通信対戦」を選択しても先へ進むことができないのだ。「通信対戦」では2種類の対戦方式と、本編にはないルールが設けられている。まずはそれを覚えてからチャレンジして欲しい。



◀通信対戦時のエントリー画面。画面上に制限時間が、左下に接続状況を示すアンテナが表示される。

通信対戦の種類

通信対戦に用意されたメニューは2種類ある。1つは、近い場所にいるDS／DS Lite同士で行う「ワイヤレス対戦」。もう1つはWi-Fiコネクションを利用した「Wi-Fi対戦」で、こちらは遠く離れたプレイヤーとも対戦できる。

どちらも基本的なルールは同じで、対戦相手のユニットを全滅させれば勝利となる。また、プレイヤー同士が対戦するため、各ユニットの行動時は「90秒」の制限時間が設定されている。対戦がスムーズに進められるよう配慮されているぞ。

ワイヤレス対戦

2台のDS／DS Liteのワイヤレス通信機能を利用して対戦を行うのが「ワイヤレス対戦」だ。

2台のうち、片方を「親機」に設定。残る1台が「子機」となり、「親機」の作ったゲームに接続することで対戦可能になる。なお、ワイヤレス対戦ではアイテムの獲得は発生しない。純粋に対戦を楽しむためのモードといえるだろう。



◀通信対戦では同じユニットが戦うことが多い。そのため、対戦相手のユニットは色違いのものが表示される。しっかりと確認していこう。

Wi-Fi対戦

全国の「ルミナスアーク」プレイヤーと対戦できるのがWi-Fi対戦の最大の特長。こちらでは友達と対戦と誰とでも対戦の2種類が用意されている。オススメしたいのが「誰とでも対戦」。この対戦方式だけは、勝敗に関係なく戦闘終了時にアイテムを獲得することができる【➡P.115】のだ。ここで獲得したアイテムは本編でも使用可能なため、対戦を楽しみつつ自分の部隊の強化ができる。強力なアイテムの獲得を目指していこう。



Check!

- ●通信対戦は2種類から選べる
- ●種類ごとの違いを覚えよう
- ●90秒の制限時間に注意しよう
- ●アイテムなどの使用制限はない

Scenario Guide

シナリオガイド

Chapter 2

ワールドマップ



本作の舞台「シュトラバール大陸」の全体マップとエリアマップだ。ゲームの進行とあわせて現在位置を確認しよう。

シュトラバール大陸ワールドマップ



●イベント発生ポイント

❶アルベイン平原　❷神の庭 エバーガーデン S 図　❸パルの森　❹川上の町カーウィ S 図
❺東方賢者支部 S 図　❻東大陸の港町リジェット S 図　❼西大陸の港町アドウェスト S 図
❽岩石の村ジェマー S 図　❾工房の村 ドットラバー S 図　❿魔法の森　⓫リングエンドの大滝
⓬魔女の里 図 賢　⓭イエラ火山　⓮湖畔の街シェイダス S 図　⓯教典の街ミッドラスタ S 図
⓰ローストンの段泉　⓱パルナスの神像 S　⓲忘却の森　⓳魂の祭壇　⓴セントウィット海岸
㉑聖都セントライズ S 図　㉒円卓機関本部 S 図　㉓古戦場カースグリッド　㉔星のウロ　㉕聖地カナル

●フリーバトル発生ポイント

❶ハインツ平原　❷ロッド山道　❸ウォール平野　❹ユーラス街道　❺ウィタス海岸　❻リアスタル橋梁
❼サウスリング川　❽イエラ火山西　❾ノースリング川　❿パルナス街道　⓫木々に埋もれた道
⓬サンクト山脈　⓭ビート海峡　⓮カースグリッド雪原　⓯失われた砂漠

●エクストラダンジョン※

EX ミストレス遺跡　※エクストラダンジョンはクリアデータを使用した2周目以降に出現する。

※ S そのポイントにショップが存在することを表す。図 そのポイントの行動で図書館を選択できる。賢 そのポイントに賢者の工房が存在することを表す。

エリアマップ

「シュトラバール大陸ワールドマップ」と「エリアマップ」上に配置されている番号は、イベントが発生する青い番号のポイントとフリーバトルが発生する赤い番号のポイントだ。あわせて40ポイントが存在する。それに「エクストラダンジョン」の緑色のポイントを含めた41ポイントが、ゲーム中にプレイヤーが移動可能なポイントになる。ゲームの進行によっては出入りを繰り返すこともあるので、2つのマップを見比べて、ポイントとエリアの進行をしっかり把握しよう。



●シュトラバール大陸エリアマップ

エリアマップの配置と接続を示した。エリア番号は出現する順番だ。また、エリアマップ上に配置された番号は「シュトラバール大陸ワールドマップ」に配置された番号と地名に対応している。

●シナリオ上のエリア進行ルート

START
エリア1（第1〜3章）
エリア2（第4〜6章）
エリア3（第7〜10章）
エリア4（第11章）
エリア5（第12〜13章）
エリア4（第14〜17章）
エリア5（第18章）
エリア6（第19〜20章）
エリア7（第21章）
エリア8（第22〜23章）
エリア6（第24章）
エリア9（第25章）

エリア10はエクストラダンジョン専用エリアのため、クリアデータを使用した2周目以降にしか出現しない。



シナリオフローチャート

スタートからクリアまでの流れをフローチャート形式で掲載。サブシナリオの発生に必要なフラグも紹介している。

フローチャートには、ゲームの進行によって加入・離脱を行うユニットや、スポット参戦するユニットも記載してある。加入と離脱を頻繁に繰り返すルーシャのようなユニットもいるため、どのタイミングで加入・離脱が行われるのかをしっかりとこれで確認して欲しい。

[凡例]

アイコン色の見方：ルーシャ（参加）／ルーシャ（離脱）／ルーシャ（スポット参戦）
後 戦闘後アイコン

別アイコン：セシル（サブシナリオメインユニット）

ショップ 図書館：赤く表示されているポイントにこれらの施設が存在することを表す。

第1章 神の庭 —アルベイン平原— P.045 ショップ 図書館 ／ テオ、レオン、ヒース

第2章 白衣の少女 —神の庭 エバーガーデン— P.046 ショップ 図書館 ／ ルーシャ

第3章 魔女討伐 —パルの森— P.047 ショップ 図書館 ／ セシル

フリーバトル 1 ハインツ平原 P.048

第4章 紅蓮の魔女 —川上の町カーウィ— P.049 ショップ 図書館

フリーバトル 2 ロッド山道 P.050

第5章 旅立ち —東方賢者支部— P.051 ショップ 図書館

フリーバトル 3 ウォール平野 P.052

フリーバトル 4 ユーラス街道 P.053

第6章 再会 —東大陸の港町リジェット— P.054 ショップ 図書館 ／ サキ

第7章 噂の男 —西大陸の港町アドウェスト— P.055 ショップ 図書館 ／ ニコラ

フリーバトル 5 ウィタス海岸 P.056

第8章 異変 —岩石の村ジェマー— P.057 ショップ 図書館

フリーバトル 6 リアスタル橋梁 P.058

第9章 炎の石 —工房の村 ドットラバー— P.059 ショップ 図書館 ／ 後 ルーシャ

第10章 風 —魔法の森— P.060 ショップ 図書館

サブシナリオ 第8話 司祭 P.097
条件：
第10～11章中に「神の庭 エバーガーデン」に入ると発生
セシル

フリーバトル 7 サウスリング川 P.061

第11章 聖なる裁き —リングエンドの大滝— P.062 ショップ 図書館 ／ メル

第12章 忘却の森 —魔女の里— P.063 ショップ 図書館 ／ 後 ウィウィ、ルーシャ

フリーバトル 8 イエラ火山西 P.064

第13章 竜と魔女 —イエラ火山— P.065 ショップ 図書館 ／ ルーシャ、後 マヴィ、後 ボロン

フリーバトル 9 ノースリング川 P.066

第14章 禁忌 —湖畔の街シェイダス— P.067 ショップ 図書館 ／ ヴァネッサ

第15章 決別 —教典の街ミッドラスタ— P.069 ショップ 図書館 ／ 後 カイ

第16章 迷い —ローストンの段泉— P.070 ショップ 図書館 ／ ルーシャ、後 レオン

サブシナリオ 第6話 覇緑 P.094
条件：
第16章終了後以降、「東大陸の港街リジェット」でマヴィと会話したあと「パルの森」に入ると発生
マヴィ

サブシナリオ 第7話 浮雲 P.095
条件：
第16章終了後以降、「工房の村ドットラバー」でウィウィと会話したあと「魔法の森」に入ると発生
ウィウィ

フリーバトル 10 パルナス街道 P.071

第17章 鼓動 —パルナスの神像— P.072 ショップ 図書館 ／ クレア、ルーシャ

フリーバトル 11 木々に埋もれた道 P.073

第18章 天使降臨 —忘却の森— P.074 ショップ 図書館 ／ ヴァネッサ

フリーバトル 12 サンクト山脈 P.075

第19章 魂の祭壇 —魂の祭壇— P.076 ショップ 図書館 ／ 後 ヒース

サブシナリオ 第4話 小さな花
条件：
第19章終了後以降、「教典の街ミッドラスタ」でヒースと会話したあと「リアスタル橋梁」に入ると発生。このサブシナリオだけ戦闘が発生しない
ヒース

第20章 獅子の証 —セントウィット海岸— P.077 ショップ 図書館 ／ レオン

第21章 聖蝕 —聖都セントライズ— P.078 ショップ 図書館 ／ ヴァネッサ

サブシナリオ 第1話 食道楽 P.090
条件：
第21章終了後以降、「川上の町カーウィ」で食材屋の店員と会話したあと「ロッド山道」に入ると発生
テオ、レオン

サブシナリオ 第2話 断 P.091
条件：
第21章終了後以降、「東方賢者支部」で騎士団員と会話したあと「ウォール平野」に入ると発生
カイ

サブシナリオ 第3話 成敗 P.092
条件：
第21章終了後以降、「ウィタス海岸」に入ると発生
メル

サブシナリオ 第5話 んげむげ P.093
条件：
第21章終了後以降、「魔女の里」でボロンと会話したあと「イエラ火山西」に入ると発生
ボロン

サブシナリオ 第10話 戦慄！ ルミナス団！ P.099
条件：
第21章クリア後～22章の間に「ユーラス街道」に入ると発生
ヒース、レオン、カイ、マヴィ、ボロン

フリーバトル 13 ビート海峡 P.081

第22章 円卓機関 —円卓機関本部— P.082 ショップ 図書館

サブシナリオ 第11話 錬聖の命 P.100
条件：
第22章終了後以降、「パルナスの神像」でお祈りに来た女性と会話したあと「リングエンドの大滝」に入ると発生
ニコラ

フリーバトル 14 カースグリッド雪原 P.083

第23章 神のマユ —古戦場カースグリッド— P.084 ショップ 図書館

サブシナリオ 第9話 怨念 P.098
条件：
第23章終了後以降、「湖畔の街シェイダス」で街の青年と会話したあと「セントウィット海岸」に入ると発生
サキ

フリーバトル 15 失われた砂漠 P.085

第24章 星のウロ —星のウロ— P.086 ショップ 図書館

第25章 光 —聖地カナル— P.087 ショップ 図書館

シナリオ攻略



「シナリオ攻略」では、各章ごとの戦闘マップと詳細データ、攻略アドバイスを掲載。すべてのバトルを完全網羅したぞ。

●シナリオ攻略の見方

①タイトル

その章のタイトルを示した。また各戦闘の種類、章番号も明記している。戦闘の種類は「イベントバトル」「フリーバトル」「サブシナリオバトル」「エクストラダンジョン」の4種類となる。

②マップ情報

マップの勝利・敗北条件と、出撃させることが可能な最大ユニット数を示した。

③マップ名

戦闘の発生する地名。番号と番号の色は、ワールドマップ 【➡P.040】に対応している。

④強制参加ユニット

必ず出撃するメンバーのグラフィックと名前。名前の最後に【S】と表示のある場合は、そのマップの戦闘だけパーティに参加するスポット参戦ユニットであることを表す。グラフィックの左下部分に表示されているアルファベットは、マップ上に表示された味方初期配置のアルファベットと対応している。

⑤バトルマップ

マップの全体図。敵、味方それぞれの初期配置を敵は赤い番号で、味方は青いアルファベット、番号で表示した。アルファベットは強制参加ユニットがいないマップには表示されない。味方の番号表示はエントリー画面で選んだ順番に対応した数字の並びになっている。

> **●特定のマップの敵配置について**
>
> 「フリーバトル」「エクストラダンジョン」の2種類のバトルマップに出現する敵は、初期配置が挑戦する度に変化して、マップに表示した番号のなかをランダムに配置されていく。そのため、この2種類のマップに記載している敵ユニットデータだけ番号の表示を1つにまとめて表示してある。

⑥敵フラッシュドライブ・装備情報

フラッシュドライブを使用する、または武器や防具を装備しているユニットを示している。Ⓕはフラッシュドライブ、Ⓔは装備アイテムを表す。ページ数はフラッシュドライブの効果や範囲などが掲載されているページへのリンクを示す。名前の前に表示された番号は、マップ上の配置番号に対応している。

⑦バトルレコード情報

戦闘に勝利したときに獲得できる資金、およびアイテムを示した。資金の通貨単位はR（リコ）。マップによっては獲得アイテムが4つ以上設定されていることがある。その場合は定められた法則をもとに獲得アイテムが決定される。なお、マップによって特殊な表記がされているので、それを以下に解説する。
100%：そのマップで必ず獲得できるアイテムであることを表す。
※いずれか1～4つ：アイテムの中からランダムで数字の数だけ獲得アイテム決定されることを表す。アイテムの種類ごとや、いくつかのアイテムごとにこの表記がある場合は、その中から指定された数だけ獲得アイテムが決定されることを表している。また、1つのアイテムが複数選択されることもある。

⑧戦闘アドバイス

戦闘の主な内容や注意点。事前に準備しておきたいことなどの情報を掲載した。

⑨敵ユニットデータ

出現する敵ユニットの詳細情報。
No.：ユニットの番号。バトルマップ上の配置番号に対応している。また、戦闘アドバイスでは敵をこの番号で示している。
名前：ユニット名。物語上主要な敵ユニットは名前を、一般敵ユニットはクラス名を記載している。
属性：ユニットの属性を示す。
ステータス：ユニットのステータス値を記載。Lv.=ユニットのレベル。HP=敵ユニットのHP。MP=敵ユニットのMP。タイプ=そのユニットの通常攻撃のタイプを4種類に分類し示した。近=近距離攻撃タイプ、中=中距離攻撃タイプ、遠=遠距離攻撃タイプ、特=斜め方向を含む隣接する周囲のマス全てを攻撃する特殊攻撃タイプ。基本ステータス：敵ユニットの各ステータス値。それぞれアタック=ATK、ガード=GRD、スピード=SPD、テクニック=TEC、マジック=MGC、レジスト=RES、ムーブ=MOV、ジャンプ=JMPとなり、ステータスの名称を略したものを記載している。
SPELL／SKILL：敵ユニットが使用する魔法とスキルの名称。なお、名前が青い文字のものは魔法、赤い文字のものはスキルを表している。

第1章 神の庭

イベントバトル

勝利条件	敵を全て倒せ！	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	4

①アルベイン平原

強制参加ユニット





獲得資金

400

獲得アイテム

100% バイタルン、ドクキエ草

※このマップではアフターブレイクは発生しない。

ヒースを盾にして、アルフたちを成長させよう

最初の戦闘だけに敵の数は少なく戦いやすい。ヒースという強力な味方もいるため、ここはアルフ、テオ、レオンのレベルアップを狙って戦っていこう。敵の反撃を防ぐために、まずガードの高いヒースを先に前進させて敵の攻撃を引きつけ、その背後からアルフたちで攻撃していけばいい。このとき、とどめを刺すユニットを毎回変えていけば、効率的に経験値が稼げるぞ。



◀ヒースは第5章で離脱するので経験値を与えなくてもいい。アルフたちだけで攻撃していこう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
1	ミノタウロス	木属性	1	60	18	近	25	15	7	9	6	4	3	2
		SPELL SKILL —												
2	ミノタウロス	木属性	1	60	18	近	25	15	6	9	6	4	3	2
		SPELL SKILL —												
3	コカトリス	木属性	3	73	21	近	30	19	8	10	9	7	4	3
		SPELL SKILL —												
4	コカトリス	木属性	2	66	19	近	28	17	7	9	9	7	4	3
		SPELL SKILL —												

第2章 白衣の少女

イベントバトル

勝利条件	敗北条件	参加可能ユニット数
敵を全て倒せ！	味方の全滅	2

②神の庭 エバーガーデン

強制参加ユニット


Ⓐアルフ


Ⓑルーシャ[S]



獲得資金

500

獲得アイテム

アイテム バイタルン、ドクキエ草、ヨクミエ草

※このマップではアフターブレイクは発生しない。

ルーシャをうまく動かして敵を倒す

出現する敵のなかでやっかいなのは❶のベヒモスだ。アタックが高いため、アルフが攻撃されるとかなりのダメージを受けてしまう。まずはこの敵から倒していこう。スポット参戦のルーシャはレベルが5の強力なユニットだが、戦闘終了後にはすぐ離脱してしまう。ルーシャが敵を倒すと経験値がもったいないので、必ずルーシャ→アルフの順に敵を攻撃していこう。



▶ベヒモスに向かっていくと2体のケルベロスが後ろから迫って来るが、それほど大した敵ではない。ベヒモスを倒してから相手をしよう。



▶ルーシャはケルベロスの攻撃ではびくともしない。オトリにして攻撃を受ければ、もしアルフが危険な状態でも切り抜けることができる。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ベヒモス	雷属性	4	46	24	中	31	24	9	11	10	8	3	1
		SPELL SKILL —												
❷	ケルベロス	火属性	2	38	19	近	27	17	7	9	9	7	4	2
		SPELL SKILL —												
❸	ケルベロス	火属性	2	42	19	近	28	16	8	9	9	7	4	2
		SPELL SKILL —												

第3章 魔女討伐

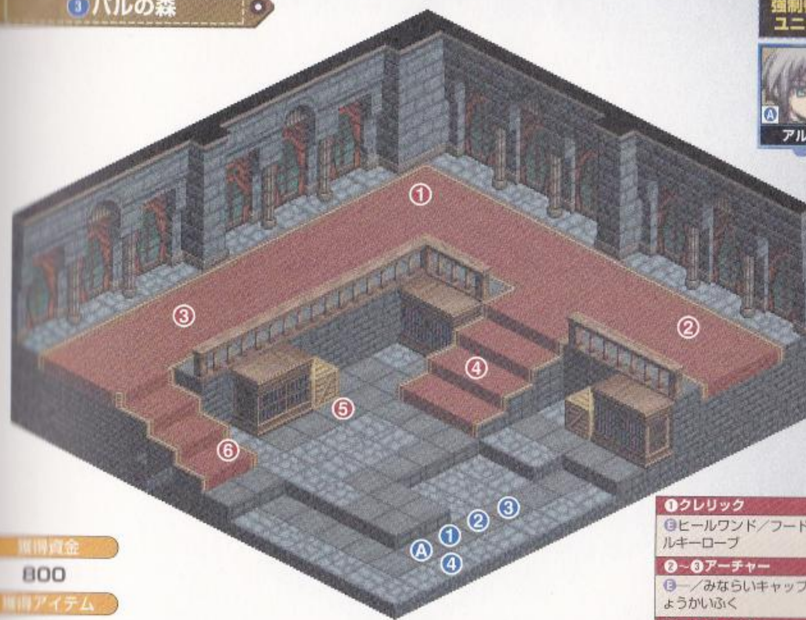
イベントバトル

勝利条件	敗北条件	参加可能ユニット数
敵を全て倒せ！	味方の全滅	5

③バルの森

強制参加ユニット


Ⓐアルフ



獲得資金

800

獲得アイテム

ぬののマント

アイテム バイタルン、ホーリーフェザー

❶クレリック

Ⓔヒールワンド／フード／シルキーローブ

❷～❸アーチャー

Ⓔ—／みならいキャップ／きょうかいふく

❹～❻ファイター

Ⓔブロードソード／かわのヘルメット／レザーアーマー

アーチャーをどう倒すかがカギ

敵の半数が高い場所にいる。特に2体のアーチャーは近づくと一方的に遠距離攻撃を仕掛けてくるため、❹～❻と戦うときはアーチャーとの距離も気にする必要があるぞ。❹～❻を倒したら、❷の方向へ階段を登っていき、残る敵を倒していこう。そのとき回復魔法を使う❶をアーチャーたちよりも先に倒した方が簡単に済む。



◀ここでも防御力の高いヒースは頼りになるはずだ。盾役として仲間を守らせ、階段を登っていくときは先頭にして移動していこう。

	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	クレリック	水属性	5	70	37	近	28	20	13	12	30	14	3	3
		SPELL SKILL キュアー／アクア												
❷	アーチャー	風属性	3	60	28	遠	29	15	11	13	11	8	3	2
		SPELL SKILL —												
❸	アーチャー	風属性	3	63	21	遠	29	16	8	12	9	7	3	2
		SPELL SKILL —												
❹	ファイター	木属性	2	66	19	近	29	16	8	9	9	7	4	3
		SPELL SKILL —												
❺	ファイター	木属性	3	73	21	近	30	19	8	10	9	7	4	3
		SPELL SKILL —												
❻	ファイター	木属性	4	85	24	近	36	22	9	11	10	8	4	3
		SPELL SKILL —												

第3章 フリーバトル1

フリーバトル

勝利条件	敵を全て倒せ！	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	5〜8

①ハインツ平原



獲得資金

600

獲得アイテム

アイテム バイタルン、ドクキエ草、ヨクミエ草
※いずれか2つ

※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

地形を利用して敵を待ち受ける

プレイヤー側の初期配置は川に囲まれた場所で、その外側に敵が配置されている。こちらから敵に向かっていくと不利な状況になるため、外側へと向かう2つの橋の手前で固まって敵を待ち受け、1体ずつじっくりと相手にしていこう。戦場から離れた場所にいる❶が川を飛び越えて回り込んで来るが、慌てることなく手の空いているユニットで迎え撃って倒してしまえばいい。



◀この形で敵を迎え撃つと戦いやすい。セシルは攻撃を受けると危険なので、後ろに下げよう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶〜❺	ケルベロス	火属性	4	70	20	近	33	19	7	10	9	7	4	3
		SPELL SKILL —												
	ゴブリン	風属性	4	67	20	近	35	16	8	9	9	7	4	3
		SPELL SKILL —												
	ゴブリン	風属性	3	68	19	近	34	17	7	9	9	7	4	3
		SPELL SKILL —												
	ホブゴブリン	風属性	4	64	18	近	32	19	6	8	9	7	4	3
		SPELL SKILL —												
	ホブゴブリン	風属性	3	66	20	近	33	15	7	10	9	7	4	3
		SPELL SKILL —												

第4章 紅蓮の魔女

イベントバトル

勝利条件	敵を全て倒せ！	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	5

①川上の町カーウィ



❶ヴァネッサ

Ⓔウィッチサイズ／サテンフード／サテンローブ

強制参加ユニット



獲得資金

1300

獲得アイテム

アクセサリー おもちゃのゆびわ
アイテム バイタルソーダ、ホーリーフェザー

ヴァネッサへの対処が勝負を分ける

このマップで注意したい敵は❶、❷、❸の3体。アタックが高いため、正面から戦うのは危険すぎる。プレイヤーの初期配置近くにある建物の屋上へ移動し、高低差を利用して戦っていくといい。❶の方向にある階段から移動して屋上に向かい、接近して来た敵を攻撃していこう。❶のヴァネッサが接近して来たら最優先で撃破だ。



◀この屋上へは木箱を踏み台にして移動することもできるが、セシルだけジャンプが足りず、登ることができない。なるべく横から回ろう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ヴァネッサ	火属性	10	101	70	近	52	43	13	17	53	20	4	4
		SPELL SKILL ファイアフレイム／アタックブースト												
❷	グル	雷属性	5	70	27	中	47	30	12	9	9	9	4	1
		SPELL SKILL —												
❸	ガル	雷属性	5	68	25	中	46	30	11	10	9	12	4	1
		SPELL SKILL —												
❹	ヒコピン	火属性	4	54	37	近	30	26	8	11	37	12	3	2
		SPELL SKILL ファイアフレイム												
❺	ヒコピン	火属性	4	54	37	近	30	25	10	11	34	11	3	2
		SPELL SKILL ファイアフレイム												
❻	ヒコピン	火属性	4	54	37	近	30	26	9	11	33	11	3	2
		SPELL SKILL ファイアフレイム												

第4章 フリーバトル2

フリーバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 5～8

②ロッド山道



獲得資金

800

獲得アイテム

アイテム バイタルン、ドクキエ草、ヨクミエ草、メンタルン ※いずれか2つ

※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

高低差の使い方をこのマップでつかもう

プレイヤーの初期配置が高い位置にあるので、最初から有利に戦っていけるマップだ。全員で段差の手前まで移動して、敵が接近して来たら遠距離攻撃ユニットでダメージを与えていこう。あとは弱った敵にとどめを刺していけばいい。敵のなかにはHPが少なくなるとマップの端に逃げ出すものもいるが、そうした敵は放っておいても問題ない。一番最後に倒すようにしよう。



◀敵が接近して来たときのために、横一列に並ぶような配置で敵の行動を邪魔すれば楽に戦える。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶～❺	ホブゴブリン	風属性	5	64	37	近	41	26	7	11	15	12	3	2
		SPELL SKILL —												
	ホブゴブリン	風属性	6	80	27	近	45	27	12	9	9	9	4	2
		SPELL SKILL —												
	リザードマン	水属性	5	64	37	近	42	26	8	11	15	12	3	2
		SPELL SKILL —												
	リザードマン	水属性	7	80	27	近	46	30	11	9	9	9	4	2
		SPELL SKILL —												
	ケルベロス	火属性	6	75	27	近	44	28	13	9	9	9	4	2
		SPELL SKILL —												

第5章 旅立ち

イベントバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 1

⑤東方賢者支部





獲得資金

1400

獲得アイテム

ぬのてぶくろ、あしがるぐそく

フラッシュソーダ



❶ヒース

Ⓔルミナススピア／かわのヘルメット／スケイルメイル

※このマップではアフターブレイクは発生しない。

スキルをうまく使って勝利をつかむ

この戦闘ではアルフとヒースの一騎討ちになる。ヒースはレベル10の強敵だが、アルフのスキル「破魔銃術1式」を使えばほぼ無傷で倒すことができる。そのやり方だが、まず最初の行動でアルフを2歩前に進める。そうするとヒースはちょうど「破魔銃術1式」の射程範囲内に入って来るので、攻撃したあとヒースから4マス以上の距離をとればヒースの攻撃はアルフに届かなくなる。次とその次の行動でも同じことができるため、この方法なら一方的に攻撃し続けることができるのだ。こうしてヒースを追いつめたあとは、通常攻撃でとどめを刺せばOKだ。



▶最初の待機位置はこの場所。ヒースを攻撃したあとは、全力で後ろに下がろう。汚い戦い方だと思うかもしれないが、これも戦術だ。



▶戦闘のあと、ヒースがパーティから離れることに。それと同時にアルフたちには魔女討伐の指令が下される。新たな冒険の始まりだ。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ヒース	雷属性	10	89	52	中	58	45	18	19	22	16	4	3
		SPELL SKILL —												

第5章 フリーバトル3

フリーバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 4〜8

③ウォール平野



獲得資金

1200

獲得アイテム

アイテム バイタルン、ドクキエ草、メガサメ草、ヨクミエ草、バイタルソーダ、ホーリーフェザー
※いずれか3つ

※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

敵を分散させて各個撃破を狙おう

このマップはプレイヤーの初期配置が敵より低い場所にあるため、上へと向かう道のどちらか一方を敵を倒しながら進んでいくといい。そうすると敵は2手に分かれて移動して来るので、多くの敵を一度に相手にしないで済む。進んだ先の敵は高所から攻撃してくることになるが、遠距離攻撃スキルや回復魔法を駆使すれば撃退できる。一方の敵を全滅させたら残った敵に向かっていこう。



▶2手に分かれた敵の一方は、プレイヤーをうしろから追うように移動して来る。接近されても有利な場所で戦えるため、苦戦しないだろう。



▶このあたりで味方ユニットがフラッシュドライブを習得し始めるはずだ。セシルのフラッシュドライブが序盤では頼りになるぞ。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶〜❻	ミノッピ	木属性	8	90	36	近	52	39	11	15	17	13	3	2
		SPELL SKILL —												
	ミノッピ	木属性	9	93	41	近	55	42	12	16	18	14	3	2
		SPELL SKILL —												
	トライヘッズ	水属性	8	98	36	近	51	39	10	15	17	13	4	3
		SPELL SKILL —												
	トライヘッズ	水属性	8	92	36	近	51	39	11	14	17	13	4	3
		SPELL SKILL —												
	コカトリス	木属性	9	89	41	近	54	42	13	16	18	14	3	2
		SPELL SKILL —												
	コカトリス	木属性	9	91	41	近	54	42	12	17	18	14	3	2
		SPELL SKILL —												

第5章 フリーバトル4

フリーバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 4〜8

④ユーラス街道



※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

獲得資金

1600

獲得アイテム

アイテム バイタルン、ドクキエ草、メガサメ草、ヨクミエ草、メンタルン、ホーリーフェザー
※いずれか3つ

集中攻撃で確実に敵を倒す

アタックの高い敵が多いマップで、一撃でかなりのダメージを受けてしまう。1体を倒すのに手間どっていると、後続の敵も戦闘に参加してくるため非常に危険だ。多数に接近される前に1体ずつ狙いをつけて集中攻撃しよう。❶〜❸の敵を早めに倒せばあとは楽になる。残る敵も確実に1体ずつ倒していけばいい。



◀敵も1人の味方ユニットを集中攻撃してくる。戦闘不能になるのを避けるため、ダメージを受けたらすぐに回復するよう心懸けよう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶〜❻	シーフ	火属性	10	98	48	近	63	41	13	17	19	16	4	2
		SPELL SKILL —												
	シーフ	火属性	9	96	41	近	59	42	12	16	18	14	4	2
		SPELL SKILL —												
	シーフ	火属性	10	95	48	近	62	43	14	16	19	16	4	3
		SPELL SKILL —												
	シーフ	火属性	9	100	41	近	61	42	12	16	18	14	3	2
		SPELL SKILL —												
	バンディット	火属性	9	92	43	遠	56	42	14	19	18	14	3	3
		SPELL SKILL —												
	バンディット	火属性	8	94	36	遠	54	39	11	17	17	13	3	3
		SPELL SKILL —												

第6章 再会

イベントバトル

勝利条件	敵を全て倒せ!	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	5

⑥東大陸の港町リジェット

強制参加ユニット





❶メル
Ⓔはっぱ/シルキーフード/コート



獲得資金

1800

獲得アイテム

アクセサリー おまもり

アイテム フラッシュソーダ、メンタルソーダ

敵の魔法攻撃に注意

すべての敵が水属性の魔法を習得しているため、こちらから前進すると魔法攻撃を連続して受けてしまう。初期配置の左側にあるタルが置かれている所まで全員で移動しよう。すると敵はばらばらに前進して来るので、少ない数の敵と集中して戦えるのだ。❶のメルはなかなかこちらに接近して来ないので、最後に倒そう。



◀メルは強力な水属性魔法を使用するので、火属性のレオンが攻撃を受けると危険な状態になる。レオンでメルを攻撃するときは慎重にいこう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	メル	水属性	15	180	152	近	54	46	13	21	98	48	3	2
		SPELL SKILL キュアー/アクア/キュアラー												
❷	ミコピン	水属性	11	106	82	近	52	40	12	18	50	25	4	3
		SPELL SKILL キュアー/アクア												
❸	ミコピン	水属性	10	108	70	近	50	44	11	16	56	22	4	3
		SPELL SKILL キュアー/アクア												
❹	ミコピン	水属性	10	104	76	近	51	46	9	18	57	22	4	3
		SPELL SKILL キュアー/アクア												
❺	ミコピン	水属性	10	107	68	近	48	43	10	17	58	22	4	3
		SPELL SKILL キュアー/アクア												
❻	ミコピン	水属性	10	105	69	近	49	42	8	19	55	22	4	3
		SPELL SKILL キュアー/アクア												

第7章 噂の男

イベントバトル

勝利条件	敵を全て倒せ!	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	6

⑦西大陸の港町アドウェスト

強制参加ユニット





❶ヴァネッサ
Ⓔカースサイズ/シルキーフード/シルキーコート/ルビーのうでわ

獲得資金

1900

獲得アイテム

アクセサリー ルビーリング、ルビーのうでわ、ルーンチョーカー

アイテム フラッシュソーダ

ヴァネッサ再び。範囲攻撃魔法には要警戒

強力な敵がまんべんなく配置されている。❶～❸の3体の敵は複数にダメージを与える攻撃手段を持っているため、無闇に前進するのは危険だ。開始直後にサキをオトリにして左側に前進させて、敵をその方向に誘導する戦い方が安全で効果的だ。こうして時間を稼ぎながら先にヒコピンたちを倒し、じっくりと残る敵との対決に挑もう。



◀ヴァネッサに攻撃するときは、味方ユニットを密集させるのは避けよう。火属性魔法「ヒートストーム」を受けると一撃で危険な状態になる。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ヴァネッサ	火属性	17	212	160	近	62	64	21	27	90	40	4	4
		SPELL SKILL ファイアフレイム/アタックブースト/ガードフォール/ヒートストーム												
❷	ガル	雷属性	14	129	69	中	67	58	19	23	44	18	4	3
		SPELL SKILL —												
❸	グル	雷属性	14	128	69	中	66	58	18	22	44	18	4	3
		SPELL SKILL —												
❹	ヒコピン	火属性	13	130	65	近	50	48	17	21	66	28	3	2
		SPELL SKILL ファイアフレイム												
❺	ヒコピン	火属性	13	121	65	近	52	47	17	21	65	28	3	2
		SPELL SKILL ファイアフレイム												
❻	ヒコピン	火属性	13	132	65	近	51	46	16	20	67	28	3	2
		SPELL SKILL ファイアフレイム												

第7章 フリーバトル5

フリーバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 6〜8

⑤ウィタス海岸



獲得資金

1700

獲得アイテム

アイテム バイタルルン、ドクキエ草、ヨクミエ草、メガサメ草、ウゴケ草、トナエ草、コイサメ草、バイタルソーダ、ホーリーフェザー
※いずれか4つ

※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

遠距離攻撃を駆使して戦おう

このマップは高低差が極端で、プレイヤー側は最初から多くの敵に対して有利な配置になっている。遠距離攻撃が可能なユニットは初期配置付近の崖の上で敵を待ち、近づいて来たら一気に攻撃して倒していけばいいだろう。崖の上にいる敵、❶、❺が横から回り込んで来る形になるが、それ以外のユニットを向かわせれば問題ない。



◀ジャンプのステータスが低い敵を相手にする場合は、高所に陣どって攻撃を加えていくのが有効な戦い方になる。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶〜❻	ミノッピ	木属性	14	118	69	近	76	60	18	23	24	18	3	2
		SPELL SKILL —												
	サンダーバード	木属性	14	119	67	近	74	61	19	22	22	19	3	2
		SPELL SKILL —												
	グリフォン	風属性	17	130	78	近	82	65	23	26	27	22	4	3
		SPELL SKILL —												
	グリフォン	風属性	15	120	72	近	77	61	21	24	25	18	4	3
		SPELL SKILL —												
	サラマンドラ	光属性	16	125	76	近	80	63	22	25	27	19	3	2
		SPELL SKILL —												
	サラマンドラ	光属性	15	123	74	近	79	62	20	25	26	20	3	2
		SPELL SKILL —												

第8章 異変

イベントバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 6

⑧岩石の村ジェマー



強制参加ユニット



獲得資金

2000

獲得アイテム

シルクのマント、ベルト、ブルーストーン
アイテム ホーリーウィング

オブジェクトを利用して敵を迎撃する

ここではプレイヤーの初期配置近くにある、岩でできた壁を使って敵と戦っていくといい。中央の道が開いた部分はちょうど2人分の幅しかないため、そこに前衛をまかせられるユニットを配置する、残りはうしろから接近して来た敵に遠距離攻撃を仕掛けていく。敵の攻撃が前衛2人に集中することになるが、それほど攻撃力の高い敵ではないので、セシルの回復魔法だけでカバーできる。



◀この戦闘の敵は攻撃魔法を使用してくるが、威力は高くない。落ちついて対処していこう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ケルベロス	火属性	16	125	76	近	90	73	22	25	67	19	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター												
❷	ケルベロス	火属性	17	128	78	近	92	75	24	26	68	20	3	2
		SPELL SKILL ウィンドカッター												
❸	フレアリザード	火属性	18	134	80	近	94	77	25	27	69	23	3	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム												
❹	フレアリザード	火属性	16	124	77	近	91	72	23	24	67	18	3	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム												
❺	ギガース	火属性	15	120	73	近	89	71	19	24	24	18	3	3
		SPELL SKILL —												

第8章 フリーバトル6

フリーバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 6~8



獲得資金

3000

獲得アイテム

アイテム バイタルン、バイタルソーダ、ウゴケ草、トナエ草、コイサメ草、メンタルン、ホーリーウィング
※いずれか4つ

※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

敵の攻撃を分散させる移動を心がける

幅の広い橋が戦場となる。ここでは敵味方ともに行動を邪魔される要素がないため、正面からぶつかりあう形になる。横に長く味方を配置して、敵の攻撃が1人に集中するのを防ぐ方法がダメージを分散できてオススメだ。難易度自体は低めのマップなので、1体ずつ確実に倒していこう。



◀このようなマップでは盾役のユニットを壁にして敵の行動を妨害するテクニックが有効だが、範囲攻撃を持つ敵だと危険になることもある。状況に応じて使い分けよう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶～❼	アーチャー	風属性	17	129	79	遠	82	73	24	26	27	18	3	3
		SPELL SKILL —												
	アーチャー	風属性	19	137	82	遠	87	79	27	29	30	25	3	3
		SPELL SKILL —												
	シーフ	火属性	18	132	80	近	94	77	25	27	29	22	3	2
		SPELL SKILL —												
	シーフ	火属性	17	129	78	近	93	75	23	25	27	19	4	3
		SPELL SKILL —												
	シーフ	火属性	16	124	77	近	91	72	23	24	27	18	4	3
		SPELL SKILL —												
	シーフ	火属性	17	128	78	近	92	75	24	26	28	20	3	2
		SPELL SKILL —												
	シーフ	火属性	15	120	73	近	89	71	19	24	24	18	3	3
		SPELL SKILL —												

第9章 炎の石

イベントバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 6



獲得資金

2100

獲得アイテム

ルミナスキャップ、髪留め
せいれいのくびわ
フラッシュソーダ



❶ヴァネッサ

Ⓔサラマンダサイズ／サテンフード／サテンコート／ルビーのうでわ／ルビーリング

最初にどう動くかが重要になる

マップが広く、敵はそれぞれが離れた配置になっている。まず最初に❻、❼のヒコピンを倒すことを考え、全員でそちらに移動しよう。倒したあとはその場を拠点にして敵を待ち受けるといい。セシルとニコラはムーブが低く移動が遅れてしまいやすいため、初期配置でカバーする必要がある。❶のヴァネッサは範囲攻撃魔法にさえ気をつけていれば大きな問題はない。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ヴァネッサ	火属性	23	245	140	近	116	92	23	25	109	65	4	4
		SPELL SKILL ファイアフレイム／アタックブースト／ガードフォール／ヒートストーム												
❷	グル	雷属性	18	155	77	中	100	85	23	24	57	18	4	1
		SPELL SKILL —												
❸	ガル	雷属性	18	155	75	中	99	85	22	25	60	20	4	1
		SPELL SKILL —												
❹	ヒコピン	火属性	17	141	69	近	72	71	27	29	80	45	3	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム												
❺	ヒコピン	火属性	17	140	67	近	70	71	19	24	74	48	3	3
		SPELL SKILL —												
❻	ヒコピン	火属性	17	139	68	近	71	73	24	26	77	48	3	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム												
❼	ヒコピン	火属性	17	138	68	近	71	73	24	26	78	46	3	3
		SPELL SKILL —												
❽	ヒコピン	火属性	17	142	67	近	70	72	25	27	79	42	3	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム												

第10章 風

イベントバトル

勝利条件 ウィウィをつかまえろ！ | 敗北条件 ウィウィの撃破or味方の全滅 | 参加可能ユニット数 7

⑩魔法の森

強制参加ユニット





獲得資金

2200

獲得アイテム

アクセサリー しんじゅのくびわ

アイテム フラッシュソーダ、ホーリーウィング



❶ウィウィ

E 風のランプ／サテンフード／サテンコート

ウィウィとの鬼ごっこ。頭を使って追いかけろ

ウィウィを挟み込むように味方を移動させれば勝ち、という変わった勝利条件のマップ。ウィウィを守るフコピンたちは水の上も移動するやっかいな相手だ。必ず先に倒してからウィウィを追いかけよう。テオ、ニコラの状態異常化スキルが使用可能なら、それを使って足止めすると楽だぞ。



◀ウィウィは水上を移動する能力があるため、逃げ込まれると手がつけられない。川へと逃げさせないように、うまくユニットを移動させていく必要があるぞ。

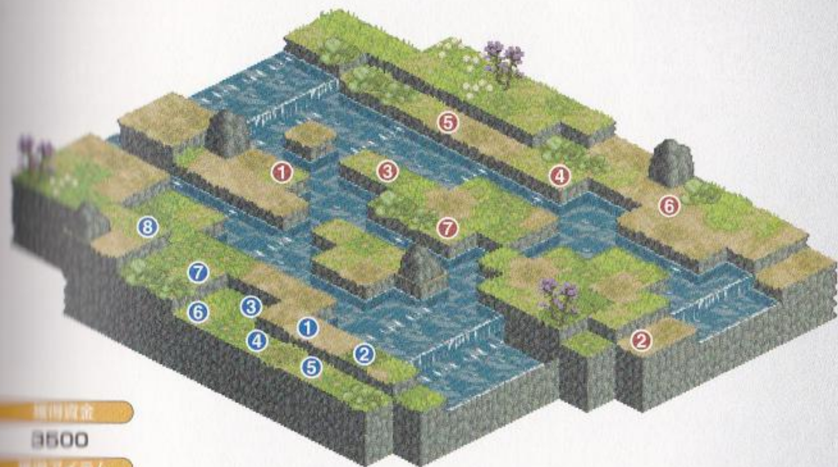
No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ウィウィ	風属性	25	232	184	遠	86	80	37	44	115	75	5	4
		SPELL SKILL ウィンドカッター／テックブースト／ベノム／スラッシュゲイル												
❷	フコピン	風属性	19	148	111	近	60	75	27	39	90	55	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター												
❸	フコピン	風属性	19	148	111	近	60	75	31	39	86	55	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター												
❹	フコピン	風属性	19	148	111	近	60	75	32	39	85	55	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター												
❺	フコピン	風属性	19	148	111	近	60	75	28	39	88	55	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター												
❻	フコピン	風属性	19	148	111	近	60	75	29	39	86	55	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター												
❼	フコピン	風属性	19	148	111	近	60	75	30	39	84	55	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター												

第10章 フリーバトル7

フリーバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 7~8

⑦サウスリング川



獲得資金

3500

獲得アイテム

アイテム バイタルン、メンタルン、バイタルソーダ、メンタルソーダ、ホーリーフェザー

※いずれか4つ

※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

地形を利用して敵を食い止める

このマップは川を挟んで向かい合う形の配置になっている。ポイントは、プレイヤー初期配置の前にある小島。ここに素早く進軍すれば敵の接近をブロックすることができる。うまく配置を調整すれば敵を1体ずつ相手にすることが可能になるため、かなり楽に戦っていけるだろう。この状況を利用すればレベルの低いユニットに経験値を獲得させることも簡単だ。ぜひ活用したい。



◀理想の布陣はこの形。前衛タイプのユニットで壁を作り、後方から遠距離攻撃や回復を行っていこう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
	サンダーバード	木属性	17	143	118	近	99	90	32	42	70	30	3	2
		SPELL SKILL —												
	サンダーバード	木属性	20	163	130	近	93	92	33	41	81	40	4	3
		SPELL SKILL —												
❶	ホブゴブリン	風属性	21	168	130	近	98	85	37	44	80	45	3	2
		SPELL SKILL —												
～	ホブゴブリン	風属性	18	148	111	近	96	80	32	39	70	35	3	2
		SPELL SKILL —												
❼	ガルム	水属性	18	150	125	近	92	82	31	39	65	30	4	3
		SPELL SKILL —												
	ガルム	水属性	19	153	128	近	94	86	33	40	66	32	4	3
		SPELL SKILL —												
	リザードマン	水属性	18	147	126	近	91	87	34	41	72	31	3	2
		SPELL SKILL —												

第11章 聖なる裁き

イベントバトル

勝利条件	敵を全て倒せ!	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

⑪リングエンドの大滝



❶アンドレ
Ⓕクラッシュブロー【➡P.125】
Ⓔメイス/きしのかぶと/アンドレアーマー

❷ユゴー
Ⓕホーリーブレイ【➡P.125】
Ⓔフレイル/シルキーフード/ルミナルローブ

❸アーチャー
Ⓔ兵士のゆみ/ルミナスキャップ/きょうかいふく

❹~❽モンク
Ⓔグローブ/ー/けいこぎ

強制参加ユニット



獲得資金
2300

獲得アイテム
アクセサリー シルクのマント、てつのこて
アイテム フラッシュエキス、ホーリーウィング

序盤は初期配置付近で敵を迎え撃つ

起伏が激しく高低差があるマップだ。敵の配置は高所側となっていて、下から向かっていくと不利な状態で戦わなくてはいけなくなる。初期配置のすぐ近くにある橋を利用して敵を待ち受ける方法が無理がなくオススメだ。❶のアンドレは強力なフラッシュドライブを使ってくる。接近して来たらガードの高いユニットをオトリにして、少しでも被害を減らすことを考えよう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	アンドレ	火属性	24	291	92	近	150	120	29	39	28	30	3	2
		SPELL SKILL チャージ/ランブルヒット/パワーストライク												
❷	ユゴー	水属性	24	251	187	近	83	88	29	46	92	54	3	2
		SPELL SKILL キュアー/アクア/キュアラー/スプラッシュ												
❸	アーチャー	風属性	21	252	95	遠	100	92	26	40	32	34	4	3
		SPELL SKILL ―												
❹	モンク	火属性	20	240	91	近	77	106	25	32	30	23	4	3
		SPELL SKILL ―												
❺	モンク	火属性	21	291	92	近	110	92	29	39	28	24	4	3
		SPELL SKILL ―												
❻	モンク	火属性	19	227	86	近	108	95	23	30	29	22	4	3
		SPELL SKILL ―												
❼	モンク	火属性	22	240	91	近	109	96	25	32	30	23	4	3
		SPELL SKILL ―												
❽	モンク	火属性	21	293	92	近	112	98	29	39	28	24	4	3
		SPELL SKILL ―												

第12章 忘却の森

イベントバトル

勝利条件	敵を全て倒せ!	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	7

⑫魔女の里



❶クレア
Ⓔスペルブック/サテンフード/サテンコート

❷ウィウィ
Ⓔ鉄のランプ/サテンフード/サテンコート

❸マヴィ
Ⓔグローブ/サテンフード/サテンコート

強制参加ユニット



獲得資金
2400

獲得アイテム
カチューシャ
オパールブレス、レッドストーン
フラッシュエキス

敵の各個撃破を狙っていこう

周囲を取り囲んだ敵が次々と接近して来るため、対応を間違えるとピンチに陥りやすい。まず、❷のウィウィ、次いで❸のマヴィを倒そう。その後に残ったコピンたちも倒してから❶のクレアに向かっていくといい。クレアはムーブが3と低いため、後回しにしても問題はない。



◀このマップで脅威なのはウィウィ、マヴィの使う状態異常効果を持つ魔法。それぞれ毒と睡眠にする効果があるため、効果を受けてそのままにしておくのは大変危険だ。

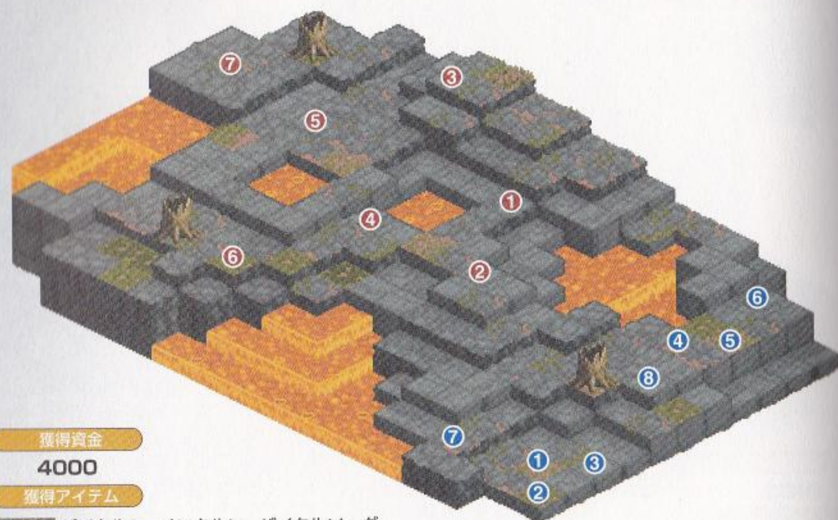
No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	クレア	雷属性	28	249	172	近	96	94	42	55	125	43	3	2
		SPELL SKILL サンダー/ライトニング/キュアラー												
❷	ウィウィ	風属性	26	229	146	遠	120	106	43	52	110	34	5	4
		SPELL SKILL ウィンドカッター/スラッシュゲイル/ベノム												
❸	マヴィ	木属性	26	255	139	近	150	126	41	39	92	33	4	4
		SPELL SKILL ニードルウッド/ジャングルコンボ/スリープウェーブ												
❹	フコピン	風属性	23	192	110	近	105	94	31	38	88	56	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター												
❺	フコピン	風属性	23	198	113	近	105	94	32	38	88	56	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター												
❻	キコピン	木属性	23	206	111	近	105	94	28	38	88	56	4	3
		SPELL SKILL ニードルウッド/ジャングルコンボ												
❼	キコピン	木属性	23	204	112	近	105	94	29	38	88	56	4	3
		SPELL SKILL ニードルウッド/ジャングルコンボ												

第12章 フリーバトル8

フリーバトル

勝利条件	敵を全て倒せ！	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

⑧イエラ火山西



獲得資金
4000

獲得アイテム
アイテム バイタルン、メンタルン、バイタルソーダ、メンタルソーダ、ホーリーフェザー、バンノウ薬
※いずれか4つ

※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

有効属性を最大限活用する

火山地帯だけあって、敵の大半が火属性となる。アタックの高い敵も多いが、敵の配置は分散しているため個別に対応していけば苦もなく倒していける。この戦闘では水属性攻撃魔法が絶大な威力を発揮する。セシル、メルの2人が出撃しているなら、積極的に攻撃参加させていくといい。総合的に見て、難易度はそれほど高くないマップだ。


◀このマップではウィウィが活躍できる。溶岩の上を移動可能という利点を活用して、敵の手の届かない場所から攻撃することができるのだ。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶〜❼	ファイアゴーレム	火属性	23	233	133	近	105	94	30	38	45	56	4	3
		SPELL SKILL —												
	フレイムゴブリン	木属性	22	243	95	近	122	101	28	36	34	54	3	2
		SPELL SKILL —												
	フレイムゴブリン	木属性	23	255	99	近	126	103	30	38	34	55	3	2
		SPELL SKILL —												
	ガルヴァドン	火属性	23	277	88	中	147	113	27	34	34	55	3	2
		SPELL SKILL —												
	ガルヴァドン	火属性	22	265	84	中	142	111	25	32	34	54	3	2
		SPELL SKILL —												
	フレアリザード	火属性	23	244	105	近	126	103	36	46	36	55	4	3
		SPELL SKILL —												
	フレアリザード	火属性	22	233	100	近	122	101	34	43	36	54	4	3
		SPELL SKILL —												

第13章 竜と魔女

イベントバトル

勝利条件	ルーシャを守れ	敗北条件	ルーシャの戦闘不能	参加可能ユニット数	8

⑬イエラ火山



強制参加ユニット





獲得資金
3000

獲得アイテム
メサ、ファル、ルウ、ウィアス、ビオ、ナータ、ノクス
※いずれか4つ

孤立したルーシャを助け出せ

ルーシャが戦闘不能になった時点で敗北となってしまうため、どれだけ早く合流を果たせるかがカギになる。サキ、ウィウィは必ずメンバーに加え、❶〜❸の敵を順番に倒していこう。その間、ルーシャは自分の身を守りつつ移動する。溶岩を渡った地点で合流して、そこで敵を迎撃しよう。



◀この戦闘のあと、「魔女の里」へ移動するとイベントが発生。物語が大きく動き出す。「呪言」が利用可能になり、マヴィ、ボロンがパーティに加入。戦力が大幅アップするぞ。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	トライヘッズ	水属性	24	267	104	近	110	97	31	39	36	58	4	3
		SPELL SKILL —												
❷	トライヘッズ	水属性	25	280	109	近	114	90	33	41	38	61	4	3
		SPELL SKILL —												
❸	ギガース	火属性	26	318	101	近	140	93	30	39	39	63	3	3
		SPELL SKILL —												
❹	ギガース	火属性	25	305	97	近	136	100	29	37	38	61	3	3
		SPELL SKILL —												
❺	ギガース	火属性	24	291	92	近	132	97	28	35	36	58	3	3
		SPELL SKILL —												
❻	シメール	水属性	26	280	120	近	117	92	41	52	42	63	3	2
		SPELL SKILL —												
❼	サラマンドラ	光属性	25	268	115	近	114	90	40	50	40	61	4	3
		SPELL SKILL —												
❽	サラマンドラ	光属性	24	256	110	近	110	97	37	48	38	58	4	3
		SPELL SKILL —												

第13章 フリーバトル9

フリーバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 8



※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

初期配置をどうするかが勝負を左右する

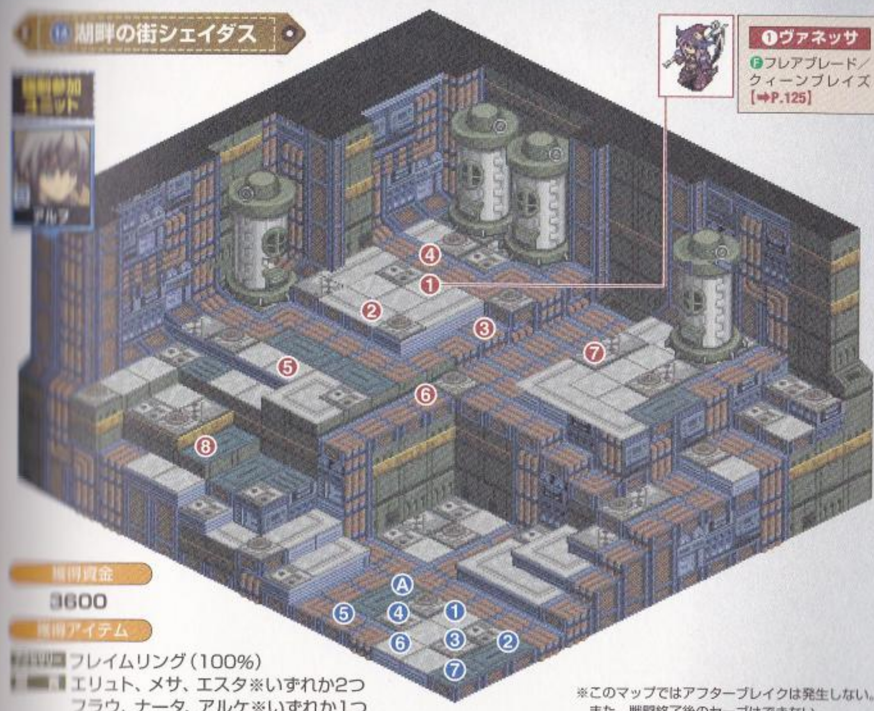
上下に橋のかかったマップで、プレイヤー初期配置は4人ずつ分かれてしまっている。主に❺～❽の味方ユニット側に敵が集中して来るため、攻撃に耐えられる仲間と回復役を配置するようにしたい。敵の構成はバランスがとれていて、思わぬ苦戦をすることも考えられる。❺～❽側が橋で持ちこたえている間に、❶～❹側に配置したムーブの高いユニットを早めに合流させよう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶～❽	クレリック	水属性	25	256	146	近	111	99	33	41	124	63	3	2
		SPELL SKILL キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー												
	クレリック	水属性	26	267	152	近	114	101	34	43	131	65	3	2
		SPELL SKILL キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー												
	マジシャン	風属性	26	267	152	近	114	101	33	43	130	65	3	2
		SPELL SKILL ウィンドカッター／テックブースト／ベノム／スラッシュゲイル												
	マジシャン	風属性	25	256	146	近	111	99	32	41	125	63	3	2
		SPELL SKILL ウィンドカッター／テックブースト／ベノム／スラッシュゲイル												
	レンジャー	風属性	26	280	120	遠	137	112	41	52	42	63	4	3
		SPELL SKILL —												
	レンジャー	風属性	25	268	115	遠	134	110	40	50	40	61	4	3
		SPELL SKILL —												
	グラディエイター	木属性	26	293	114	近	137	112	34	43	39	63	3	3
		SPELL SKILL —												
	グラディエイター	木属性	25	280	109	近	134	110	33	41	38	61	3	3
		SPELL SKILL —												

第14章 禁忌—1

イベントバトル1

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 8



※このマップではアフターブレイクは発生しない。また、戦闘終了後のセーブはできない。

初の2連戦。気を引きしめていこう

このマップではオトリを使って敵を誘導するのが効果的だ。その役目をサキやウィウィにまかせ、バックアップとしてルーシャも一緒に行動していけば万全だ。そうして一部の敵を引きつけている間に残った全員で手薄な方向へ進軍。敵を倒していこう。このマップではヴァネッサのみならずヒコピンまでもが範囲攻撃魔法を使用する。移動するときは間隔に気をつけていく必要があるぞ。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ヴァネッサ	火属性	30	300	180	近	200	156	40	51	178	41	4	4
		SPELL SKILL ファイアフレイム／アタックブースト／ガードフォール／ヒートストーム／テンプテーション												
❷	グル	雷属性	27	332	106	中	174	138	32	40	40	66	4	1
		SPELL SKILL —												
❸	ガル	雷属性	27	332	106	中	174	138	32	40	40	66	4	1
		SPELL SKILL —												
❹	ヒコピン	火属性	27	279	159	近	124	114	36	45	134	67	4	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム												
❺	ヒコピン	火属性	26	267	152	近	114	101	33	43	132	65	4	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム／ヒートストーム												
❻	ヒコピン	火属性	28	290	165	近	126	115	38	47	139	70	4	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム												
❼	ヒコピン	火属性	26	267	152	近	114	101	34	43	130	65	4	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム／ヒートストーム												
❽	ヒコピン	火属性	27	279	159	近	124	114	37	45	134	67	4	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム												

第14章 禁忌──2

イベントバトル2

勝利条件	敵を全て倒せ！	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

⑭ 湖畔の街シェイダス

強制参加ユニット


A アルフ


B ヴァネッサ【B】



❶イリス

Ⓕアームブレード【➡P.125】 Ⓔガンマエッジ／バトルキャップ／ルミナスメイル

獲得資金

4000

獲得アイテム

呪言 ニトル（100%）
イニーク、ビオ、シムル※いずれか2つ
シン、ムスト、フォム※いずれか1つ

土地属性に注意しつつ敵を迎撃しよう

まったく同じマップだが、敵味方の配置が逆転した状態からスタートする。最初から有利な状況となっているため、階段まで前進して敵を迎え撃つ形が戦いやすい。注意点として、このマップはあちこちに雷属性のマスが存在する。敵はすべて雷属性のため、その上に移動されるとやや不利になる。移動には気をつけよう。❶〜❹の敵が遠距離攻撃を使う点も覚えておきたい。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	イリス	雷属性	33	400	208	遠	174	126	58	73	160	80	4	4
		SPELL SKILL サンダー／ライトニング／ポイントショット／応急手当												
❷	ボルトゴーレム	雷属性	28	290	165	近	126	115	38	47	139	70	3	2
		SPELL SKILL サンダー／ライトニング												
❸	ボルトゴーレム	雷属性	29	302	172	近	129	117	38	49	143	72	3	2
		SPELL SKILL サンダー／ライトニング												
❹	ボルトゴーレム	雷属性	30	315	180	近	131	119	40	51	147	73	3	2
		SPELL SKILL サンダー／ライトニング												
❺	リザードシャドウ	雷属性	29	331	129	近	154	130	38	49	42	70	3	3
		SPELL SKILL —												
❻	リザードシャドウ	雷属性	28	318	124	近	152	128	38	47	41	68	3	3
		SPELL SKILL —												
❼	ガーゴイル	雷属性	28	304	131	近	152	128	46	57	44	68	4	3
		SPELL SKILL —												
❽	ガーゴイル	雷属性	29	316	136	近	154	130	47	59	45	70	4	3
		SPELL SKILL —												

第15章 決別

イベントバトル

勝利条件	敵を全て倒せ！	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	1

⑮ 教典の街ミッドラスタ

強制参加ユニット


A アルフ



❶ヒース

Ⓕピアースラッシュ／ボルトインパクト【➡P.122】 Ⓔクイーンスピア／アーミットヘルム／ヘビープレート／オパールブレス／シルクのマント



獲得資金

4300

獲得アイテム

呪言 クリエ（100%）
シン、ムスト、フォム※いずれか2つ
シノ、ディア、ノギラ※いずれか1つ

※このマップではアフターブレイクは発生しない。

アイテムを駆使して危険を回避する

ここで再びアルフとヒースの一騎討ちとなる。ヒースは開始時からFPが2つたまっているため、接近すると「ボルトインパクト」を使用してくる。アルフのレベルと装備が万全なら戦闘不能になることはまずないため、直後の行動でアイテムを使用して回復すればOKだ。そのあとも危険を感じたらすぐに回復し、合間に攻撃を加えていけばそれだけで勝利をつかむことができる。



◀ヒースのフラッシュドライブ「ボルトインパクト」。スピードを下げる効果も持つ強力な攻撃だ。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ヒース	雷属性	34	417	182	中	220	170	51	67	141	70	4	3
		SPELL SKILL パワーストライク／パイルバンカー／クロスクルセイド												

第16章 迷い

イベントバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 8

⑯ローストンの段泉

強制参加ユニット





獲得資金

4800

獲得アイテム

防具 アンドレアーマー（100%）
呪言 クローロ、ルウ、ランタ※いずれか2つ
ヒューローマ、ウィアス、ボーロ※いずれか1つ



❶アンドレ
F クラッシュブロー／ヘヴィーチャージ 【➡P.125】

アンドレのフラッシュドライブに注意

アタックの高い前衛ユニットに、魔法を使用するユニットが2体と、かなりバランスがとれた構成の敵が相手となる。幸いプレイヤーは初期配置で有利な状況にあるため、高所から敵を攻撃していけば安定して戦うことができる。このマップのアンドレはFPが最初から2つあり、接近するとすぐにフラッシュドライブを使用する。なるべくガードの高いユニットを盾にしてやりすごそう。

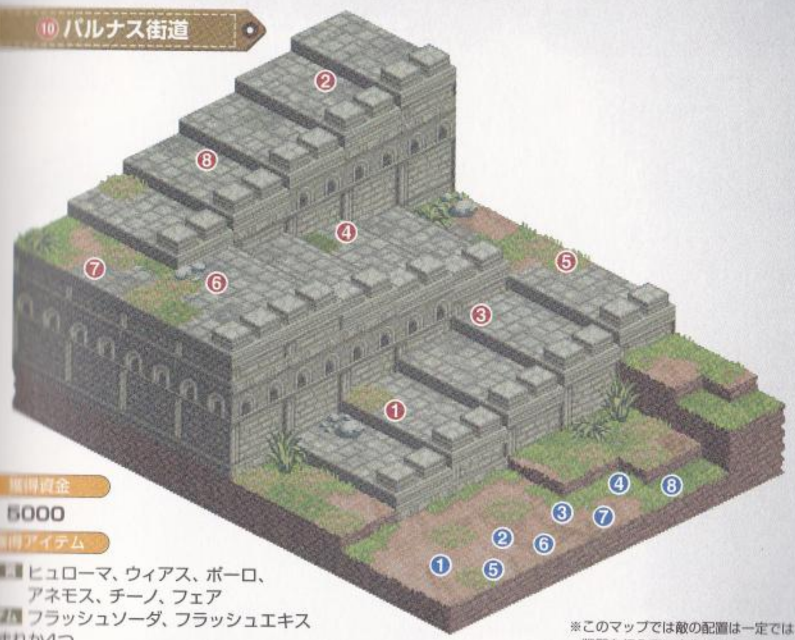
No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	アンドレ	火属性	36	465	148	近	256	189	50	66	37	72	3	2
		SPELL SKILL —												
❷	クレリック	水属性	32	340	194	近	142	129	43	55	153	75	3	2
		SPELL SKILL キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー／スプラッシュ												
❸	マジシャン	風属性	31	327	187	近	133	121	41	53	150	74	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター／テックブースト／ベノム／スラッシュゲイル												
❹	ギャラクシー	火属性	30	376	120	近	183	146	38	44	43	71	4	3
		SPELL SKILL —												
❺	ギャラクシー	火属性	30	377	120	近	185	143	35	46	43	71	3	2
		SPELL SKILL —												
❻	ギャラクシー	火属性	30	375	120	近	187	144	36	45	43	71	4	3
		SPELL SKILL —												
❼	ギャラクシー	火属性	30	380	120	近	184	145	37	47	43	71	3	2
		SPELL SKILL —												
❽	ギャラクシー	火属性	30	372	120	近	186	142	34	45	43	71	4	3
		SPELL SKILL —												

第16章 フリーバトル10

フリーバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 8

⑩パルナス街道



獲得資金

5000

獲得アイテム

ヒューローマ、ウィアス、ボーロ、アネモス、チーノ、フェア
アイテム フラッシュソーダ、フラッシュエキス
※いずれか4つ

※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

ユニットの育成に最適のマップ

敵の配置は高所にあるが、お互いの位置が離れているため徐々に前進しながら1体ずつ倒していくやり方が確実だ。また、敵のムーブが全体的に低く、そのわりには平均レベルが高いため、レベルの低い味方ユニットを成長させるにはうってつけのマップとなる。活用していこう。



◀ここでレベルの低いユニットを鍛えておけば、今後の展開もスムーズになる。また、このマップでは風属性の呪言が入手できるため、同時に呪言集めもできる。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶〜❽	グラディエイター	木属性	34	400	156	近	174	147	48	60	46	78	3	3
		SPELL SKILL —												
	グラディエイター	木属性	33	386	151	近	172	144	45	57	44	75	3	3
		SPELL SKILL —												
	クルセイダー	木属性	33	369	159	近	172	144	55	70	47	75	4	3
		SPELL SKILL —												
	クルセイダー	木属性	34	382	165	近	174	147	58	73	49	78	4	3
		SPELL SKILL —												
	レンジャー	風属性	33	350	159	遠	170	144	56	70	47	75	3	2
		SPELL SKILL —												
	レンジャー	風属性	34	378	165	遠	169	147	59	73	49	78	3	2
		SPELL SKILL —												
	クレリック	水属性	33	352	201	近	144	131	45	57	157	77	3	2
		SPELL SKILL キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー												
	マジシャン	風属性	34	365	208	近	145	133	48	60	163	80	3	2
		SPELL SKILL ウィンドカッター／テックブースト／ベノム／スラッシュゲイル												

第17章 鼓動

イベントバトル

勝利条件	ルーシャを守れ	敗北条件	ルーシャの戦闘不能	参加可能ユニット数	8

⑰パルナスの神像

強制参加ユニット


Ⓐ アルフ（リム）


Ⓑ ルーシャ



❶イリス

Ⓕアームブレード／バルカンアタック

【➡P.125】

獲得資金

5600

獲得アイテム

呪言 リム（100%）
アルケ、ボース※いずれか1つ
シノ、ディア、ノギラ、リム※いずれか2つ

アルフのスキルを生かして戦おう

新たな力を獲得したアルフだが、その状況は楽なものではない。ルーシャとともに前後を敵に挟まれていて、他の仲間は後方が初期配置となる。敵を迎撃しつつ後退して合流を目指そう。そのとき、アルフがリムウォールをルーシャに使用しておけば安全だ。❹、❺、❼を撃退して、残る敵との戦いに挑もう。イリスは最初からFPが2ある強敵だが、合流して体勢を整えれば大丈夫だ。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	イリス	雷属性	38	455	237	遠	197	166	69	87	196	109	4	3
		SPELL SKILL	サンダー／ライトニング／テンプテーション／ポイントショット／応急手当											
❷	ナイト	雷属性	34	400	156	近	174	170	49	60	46	84	3	2
		SPELL SKILL	—											
❸	ナイト	雷属性	36	427	167	近	192	165	53	66	47	90	4	3
		SPELL SKILL	—											
❹	ナイト	雷属性	34	400	156	近	174	147	48	60	46	84	4	3
		SPELL SKILL	—											
❺	ナイト	雷属性	35	414	162	近	189	163	50	63	46	83	4	3
		SPELL SKILL	—											
❻	クレリック	水属性	35	378	216	近	158	148	50	63	176	89	3	2
		SPELL SKILL	キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー／スプラッシュ											
❼	クレリック	水属性	35	380	216	近	157	147	51	64	177	86	3	2
		SPELL SKILL	キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー／スプラッシュ											
❽	マジシャン	風属性	34	365	208	近	145	133	48	60	183	87	3	2
		SPELL SKILL	ウィンドカッター／スリープウェーブ／スラッシュゲイル											

第17章 フリーバトル11

フリーバトル

勝利条件	敵を全て倒せ！	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

⑪木々に埋もれた道



獲得資金

5500

獲得アイテム

呪言 シン、ムスト、フォム、クリエ、ノトス、バル

アイテム フラッシュソーダ、フラッシュエキス
※いずれか4つ

※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

分散した敵は個別に対処する

縦に長いマップで、上下に4体ずつの敵が配置されている。両方の敵と同時に戦うのは多少厳しいものがあるので、まずはマップ下側にいる4体の敵を全員で攻撃して倒そう。その後、上から接近して来る敵に対応していく。このマップは横幅が狭い場所が多い。思うように攻撃できないことがあるので、そのことも考えて遠距離攻撃や魔法の得意なユニットを出撃させてもいいだろう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶〜❽	ガーゴイル	雷属性	34	382	165	近	174	147	58	73	49	78	4	3
		SPELL SKILL	—											
	ガーゴイル	雷属性	37	422	182	近	194	166	66	83	51	83	4	3
		SPELL SKILL	—											
	ベヒモス	雷属性	35	414	162	中	189	163	50	63	46	79	4	3
		SPELL SKILL	—											
	ベヒモス	雷属性	36	427	167	中	192	165	53	66	47	82	4	3
		SPELL SKILL	—											
	ボルトゴーレム	雷属性	35	378	216	近	158	148	50	63	166	81	3	2
		SPELL SKILL	サンダー／ライトニング／アタックフォール／マジックフォール											
	ボルトゴーレム	雷属性	36	390	223	近	160	150	53	66	170	84	3	2
		SPELL SKILL	サンダー／ライトニング／アタックフォール／マジックフォール											
	サラマンドラ	光属性	35	396	171	近	189	163	60	77	49	79	3	2
		SPELL SKILL	—											
	サラマンドラ	光属性	36	409	176	近	192	165	64	80	50	82	3	2
		SPELL SKILL	—											

第18章 天使降臨

イベントバトル

勝利条件	敵を全て倒せ!	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

⑱忘却の森

強制参加ユニット





❶プリエル
ラヴリィショット
[➡P.125]



獲得資金
6200

獲得アイテム

呪言 ウェスペ(100%)
メラン、ノクス、テロス、ウェスペ
※いずれか2つ
アイテム サファイヤブレス、サファイヤリング
※いずれか1つ

覚醒したセシルがカギとなる

敵は分散しているうえに遠距離攻撃が可能なユニットが多い。一方的に攻撃されてしまう恐れがあるため、素早く前進して❸、❺、❻を倒し、事前に有利な状況を作り出そう。❶のプリエルはフラッシュドライブも使用する強敵だが、魔女となったセシルは闇属性魔法を習得し、光属性のプリエルに対して高ダメージを与えることができる。接近して来たら集中攻撃で倒してしまおう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	プリエル	光属性	42	519	259	遠	235	190	81	102	193	96	4	3
		SPELL SKILL シャイン/ガードブースト/キュアラー/テンプテーション/フォトンブラスト/影撃ち												
❷	ユゴー	水属性	40	504	231	近	192	142	58	90	185	88	3	2
		SPELL SKILL キュアー/スクイーズ/アタックフォール/アクア/クリアラー												
❸	ナイト	雷属性	38	455	178	近	197	168	57	72	49	85	4	3
		SPELL SKILL —												
❹	ナイト	雷属性	36	427	167	近	192	165	53	66	47	82	4	3
		SPELL SKILL —												
❺	マジシャン	風属性	37	403	230	近	162	151	55	69	184	85	3	2
		SPELL SKILL ウィンドカッター/テックブースト/ベノム/スラッシュゲイル												
❻	マジシャン	風属性	36	390	223	近	160	150	53	66	180	84	3	2
		SPELL SKILL ウィンドカッター/テックブースト/ベノム/スラッシュゲイル												
❼	レンジャー	風属性	37	422	182	遠	190	166	66	80	51	83	4	3
		SPELL SKILL —												
❽	レンジャー	風属性	37	422	182	遠	194	166	66	83	51	83	4	3
		SPELL SKILL —												

第18章 フリーバトル12

フリーバトル

勝利条件	敵を全て倒せ!	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

⑫サンクト山脈



獲得資金
6000

獲得アイテム

呪言 クローロ、ルウ、ランタ、オーレ、ファーヴ、ティエ
アイテム フラッシュソーダ、フラッシュエキス
※いずれか4つ

※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

地の利を生かした戦い方を

T字型のマップで、敵は3方向に分散して配置されている。プレイヤーの初期配置付近で戦うと囲まれてしまうため、手薄な右上の敵をまず倒し、そこで残りの敵を待ち受けると戦いやすいだろう。近距離攻撃タイプの敵しか出現しないので、一度有利な状況を作り出せばあとは楽に戦える。



◀このマップでは固まって敵を待つ方法が有効だが、敵ユニットは高いアタックを持つものばかり。ガードの低いユニットを不用意に前進させないようにしよう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶〜❽	レッサーデーモン	木属性	39	510	163	近	234	185	53	67	50	87	3	2
		SPELL SKILL —												
	レッサーデーモン	木属性	38	495	158	近	229	184	51	64	49	85	3	2
		SPELL SKILL —												
	サンダーバード	木属性	39	448	193	近	200	169	72	90	53	87	4	3
		SPELL SKILL —												
	サンダーバード	木属性	38	435	188	近	197	168	69	87	52	85	4	3
		SPELL SKILL —												
	サラマンドラ	光属性	38	427	167	近	192	165	53	66	47	82	3	2
		SPELL SKILL —												
	サラマンドラ	光属性	39	455	178	近	197	168	57	72	49	85	3	2
		SPELL SKILL —												
	ガルム	水属性	37	422	182	近	194	166	66	83	51	83	4	3
		SPELL SKILL —												
	ガルム	水属性	40	462	199	近	203	170	74	94	55	90	4	3
		SPELL SKILL —												

第19章 魂の祭壇

イベントバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 8

⑲魂の祭壇

強制参加ユニット







❶イリス
Ⓕアームブレード／バルカンアタック／イレイザークロス【➡P.125】

獲得資金
6800

獲得アイテム
呪　言 ソルベ、ノトス、ブラート、ファーヴ、チーノ、ロウム、ロガ
※いずれか4つ

イリスのフラッシュドライブに注意

イリスは最初からFPが3で、フラッシュドライブを使用できる状態にあり、「イレイザークロス」を使用されると後衛系のユニットはまず耐えられない。イリスが接近して来たら、アルフなどガードの高い前衛系ユニットをオトリにして攻撃を耐えしのぐしかない。接近して来たイリスを倒してしまえば、残る敵で脅威になるものはいなくなる。各個に撃破していけば問題ない。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	イリス	雷属性	44	556	290	遠	234	175	88	111	207	119	4	3
		SPELL SKILL サンダー／ライトニング／テンプテーション／プラズマボルト／ポイントショット／応急手当												
❷	アーマーナイト	雷属性	39	469	183	近	200	169	59	75	50	87	4	3
		SPELL SKILL —												
❸	アーマーナイト	雷属性	38	455	178	近	197	168	57	72	49	85	4	3
		SPELL SKILL —												
❹	アーマーナイト	雷属性	40	483	189	近	203	170	61	77	52	90	4	3
		SPELL SKILL —												
❺	レンジャー	風属性	39	448	193	遠	200	169	72	90	53	87	4	3
		SPELL SKILL —												
❻	レンジャー	風属性	38	435	188	遠	197	168	69	87	52	85	4	3
		SPELL SKILL —												
❼	ディーコン	水属性	38	415	237	近	164	152	57	72	185	87	3	2
		SPELL SKILL キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー／スプラッシュ												
❽	ウィザード	雷属性	39	428	244	近	167	152	59	75	191	89	3	2
		SPELL SKILL ファイアフレイム／アタックブースト／ガードフォール／ヒートストーム												

第20章 獅子の証

イベントバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 8

⑳セントウィット海岸

強制参加ユニット









❶アンドレ
Ⓕクラッシュブロー／ヘヴィーチャージ／アイアンマッスル【➡P.125】



獲得資金
7200

獲得アイテム
武　器 レグルスハート（100%）
呪　言 エイデ、ヴェルノ、フォリス、ボーロ、アネモス、ボース、シュコン
※いずれか3つ

物理攻撃対策を考えよう

高いアタックを持つアンドレとクンフーマスターたちが敵の主力となる。その攻撃力は驚異的で、アルフ、ヒースなどの前衛の装備をしっかりと整えておかないと非常に危険だ。このマップではアルフの「リムシールド」が役に立つ。その効果を受けた前衛ユニットを前進させて、残りは後方に下がって敵を迎撃するやり方がおすすめだ。敵の攻撃に耐えつつスキを見て反撃していこう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	アンドレ	火属性	45	625	200	近	315	216	72	95	48	51	3	2
		SPELL SKILL —												
❷	ビショップ	水属性	40	441	252	近	169	153	61	77	188	92	3	2
		SPELL SKILL キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー／スプラッシュ／スリープウェーブ												
❸	ビショップ	水属性	39	428	244	近	167	152	59	75	183	89	3	2
		SPELL SKILL キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー／スプラッシュ／スリープウェーブ												
❹	クンフーマスター	火属性	42	565	180	近	245	190	60	75	56	96	4	3
		SPELL SKILL —												
❺	クンフーマスター	火属性	41	501	196	近	207	172	64	80	54	92	4	3
		SPELL SKILL —												
❻	クンフーマスター	火属性	41	545	174	近	241	188	57	72	54	92	4	3
		SPELL SKILL —												
❼	クンフーマスター	火属性	40	525	168	近	237	186	55	69	52	90	4	3
		SPELL SKILL —												
❽	クンフーマスター	火属性	40	483	189	近	203	170	61	77	52	90	4	3
		SPELL SKILL —												

第21章 聖触—1

イベントバトル1

勝利条件 敵を全て倒せ！　敗北条件 味方の全滅　参加可能ユニット数 8

㉑ 聖都セントライズ

強制参加ユニット



獲得資金

7400

獲得アイテム

呪宝 ノトス、バル、シュコン、セレーノ、ラクト、リオス、エスト ※いずれか4つ

※このマップではアフターブレイクは発生しない。また、戦闘終了後のセーブはできない。

脅威の3連戦。1戦目は気楽にいこう

敵と味方をさえぎるものがなにもなく、お互いの距離も近いため乱戦になりやすい。敵が接近する前からダメージを与え続け、速攻で敵を撃破していくことを狙おう。その場合はアルフなどをオトリとして敵を引きつけ、集まってきた敵に対して範囲攻撃魔法を繰り返し当てていけば、それほど苦労もなく倒していけるはずだ。特に雷属性の敵が多いため、光、闇属性が効果的だぞ。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	テンプルナイト	雷属性	40	483	189	近	203	170	61	77	52	110	3	2
		SPELL SKILL —												
❷	テンプルナイト	雷属性	41	501	196	近	207	172	64	80	54	112	3	2
		SPELL SKILL —												
❸	テンプルナイト	雷属性	42	519	203	近	210	174	67	84	56	116	4	3
		SPELL SKILL —												
❹	マークス	風属性	40	462	199	遠	203	170	74	94	55	110	4	3
		SPELL SKILL —												
❺	マークス	風属性	41	479	207	遠	207	172	78	97	57	112	4	3
		SPELL SKILL —												
❻	ウィザード	雷属性	41	457	261	近	172	155	64	80	205	115	3	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム／ヒートストーム／テンプテーション												
❼	ウィザード	雷属性	40	441	252	近	169	153	61	77	201	112	3	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム／ヒートストーム／テンプテーション												
❽	ビショップ	水属性	42	474	271	近	175	157	67	84	207	118	4	3
		SPELL SKILL キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー／スプラッシュ												

第21章 聖触—2

イベントバトル2

勝利条件 敵を全て倒せ！　敗北条件 味方の全滅　参加可能ユニット数 8

強制参加ユニット



㉑ 聖都セントライズ

獲得資金

7800

獲得アイテム

呪宝 クリエ、バル、エスト、ティエ、フェア、ルーマ、ウィース ※いずれか4つ

❶アルケミニオン

Ⓕギガデコレート【➡P.125】

※このマップではアフターブレイクは発生しない。また、戦闘終了後のセーブはできない。

タイミングを計って一気に勝負を決めろ

敵の数は5体と少なく、❶のアルケミニオンはまったく移動して来ないため近づかない限り痛くもかゆくもない。それほど難易度は高くないマップといえるだろう。まず、4体のアルケミックアイを倒し、FPをしっかりとためてから行動を開始しよう。アルケミニオンは全員で一気に倒してしまうのが一番確実な方法だ。



◀アルケミニオンの通常攻撃は周囲のマスすべてが攻撃範囲の特殊なタイプ。使用確率は高くないが、隣接した味方が多いときは注意しよう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	アルケミニオン	雷属性	45	750	300	特	315	270	100	125	285	175	0	2
		SPELL SKILL サンダー／ライトニング／プラズマボルト／マジックフォール／レジストフォール／エイミング												
❷	アルケミックアイ	雷属性	42	474	271	近	175	157	67	84	199	118	4	3
		SPELL SKILL サンダー／ライトニング												
❸	アルケミックアイ	雷属性	42	474	271	近	175	157	66	84	199	118	4	3
		SPELL SKILL サンダー／ライトニング												
❹	アルケミックアイ	雷属性	42	474	271	近	175	157	68	84	199	118	4	3
		SPELL SKILL サンダー／ライトニング												
❺	アルケミックアイ	雷属性	42	474	271	近	175	157	69	84	199	118	3	3
		SPELL SKILL サンダー／ライトニング												

第21章 聖触―3

イベントバトル3

勝利条件	敗北条件	参加可能ユニット数
敵を全て倒せ!	味方の全滅	8

㉑聖都セントライズ

強制参加ユニット



Ⓐアルフ(リム)



獲得資金

8000

獲得アイテム

呪言 ロガ、ウィース、ロウム、ルーマ、ファーヴ、ティエ、チーノ、フェア
※いずれか4つ



❶プリエル
Ⓕラヴリィショット/フォーリンラヴ【➡P.125】

プリエルには最大級の警戒を

「聖触―2」と同様に敵が5体のみのマップとなるが、その能力はケタ違いだ。特にプリエルのアタックは非常に高く、攻撃を受ければただでは済まない。被害が増える前に速攻で敵を撃破していくことを狙おう。プリエルが接近して来たら最優先で攻撃していくようにしたい。



◀プリエルはFPがたまるとすぐにフラッシュドライブを使用してくる。その威力は前衛系ユニットでも一撃で戦闘不能になってしまうほど。そうなる前に倒してしまいたい。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	プリエル	光属性	46	600	300	遠	335	230	95	120	215	135	4	3
		SPELL SKILL シャイン/ガードブースト/キュアラー/テンプテーション/フォトンブラスト/レジストフォール/[illegible]												
❷	ディーコン	水属性	42	474	271	近	175	157	67	84	223	138	4	2
		SPELL SKILL キュアー/アクア/クリアラー/キュアラー/スプラッシュ/スリープウェーブ/パラライズ												
❸	メイジ	火属性	41	457	261	近	172	155	64	80	224	135	4	2
		SPELL SKILL ファイアフレイム/アタックブースト/ガードフォール/ヒートストーム/リジェクション												
❹	アーマーナイト	雷属性	43	538	210	近	231	185	140	123	57	128	5	3
		SPELL SKILL ―												
❺	アーマーナイト	雷属性	42	519	203	近	210	174	130	124	56	126	5	3
		SPELL SKILL ―												

第21章 フリーバトル13

フリーバトル

勝利条件	敗北条件	参加可能ユニット数
敵を全て倒せ!	味方の全滅	8

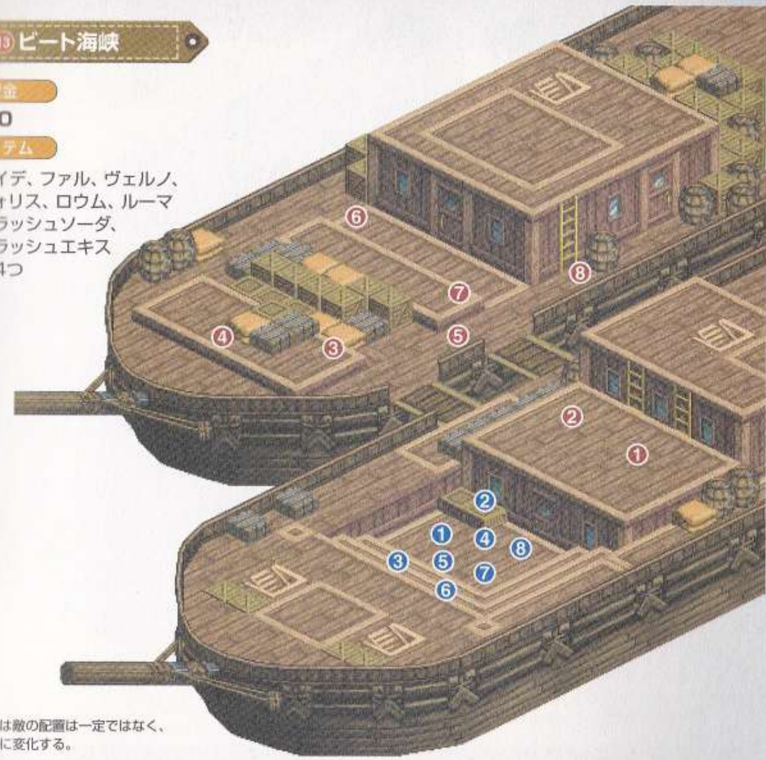
⑬ビート海峡

獲得資金

6200

獲得アイテム

エイデ、ファル、ヴェルノ、フォリス、ロウム、ルーマ
フラッシュソーダ、フラッシュエキス
※いずれか4つ



※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

敵が接近する前に体制を整える

2つの船が連結された広大なマップで、主な戦場は船をつなぐ橋のあたりになる。プレイヤーの初期配置からすぐ近くにいる❶〜❷を回り込みながら攻撃する一方で、船の間を渡る橋をユニットで封鎖してしまおう。こうしておけば接近して来る敵の対応も簡単に済んで、戦いが楽になるぞ。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶〜❽	ミノタウロス	木属性	45	550	237	近	236	189	92	116	65	124	4	3
		SPELL SKILL ―												
	ミノタウロス	木属性	44	532	229	近	234	187	88	111	63	121	4	3
		SPELL SKILL ―												
	リザードマン	水属性	44	605	193	近	274	205	65	82	59	121	3	2
		SPELL SKILL ―												
	リザードマン	水属性	45	625	200	近	276	207	68	85	61	124	3	2
		SPELL SKILL ―												
	ケルベロス	火属性	45	525	300	近	197	171	76	95	216	127	3	2
		SPELL SKILL ファイアフレイム/アタックブースト/ガードフォール/ヒートストーム												
	ケルベロス	火属性	44	508	290	近	195	170	73	92	210	124	3	2
		SPELL SKILL ファイアフレイム/アタックブースト/ガードフォール/ヒートストーム												
	グリフォン	風属性	45	575	225	近	236	189	76	95	61	121	4	3
		SPELL SKILL ―												
	グリフォン	風属性	44	556	217	近	234	187	73	92	59	121	4	3
		SPELL SKILL ―												

第22章 円卓機関

イベントバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 8

㉒円卓機関本部

強制参加ユニット



Ⓐ アルフ(リム)



❶ユゴー

Ⓕホーリープレイ／ゴッド…
レスユー／ルミナスライト…
【➡P.125】

獲得資金

8200

獲得アイテム

呪言 ブラート、メギラ、アネモス、セレーノ、ポース、ラクト、リオス
※いずれか4つ

ひたすら上を目指して進め

敵が遠距離攻撃可能なユニットばかりのため、あえて多くの敵が待ち受ける方へと進んでいかないと不利になってしまう。ムーブの高い敵はそれほどいないので、上へと進むことはそう難しくないはずだ。また、できれば❼、❽のビショップから攻撃していきたい。回復魔法を使用されると戦闘が長引いてしまうからだ。ユゴーは最初からFPが3あるので、うかつに近づかないよう注意したい。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ユゴー	水属性	48	672	308	近	250	190	81	124	221	139	3	2
		SPELL SKILL	キュアー／スクイーズ／アタックフォール／アクア／クリアラー／ベノム／スリープウェーブ／スプラッシュ											
❷	ソーサラー	闇属性	44	508	290	近	195	170	73	92	210	124	3	2
		SPELL SKILL	ダーク／アビス／マジックブースト／コンフューズ／レジストフォール											
❸	ソーサラー	闇属性	45	525	300	近	197	171	76	95	216	127	3	2
		SPELL SKILL	ダーク／アビス／マジックブースト／コンフューズ／レジストフォール											
❹	ソーサラー	闇属性	46	546	312	近	218	191	79	99	221	129	3	2
		SPELL SKILL	ダーク／アビス／マジックブースト／コンフューズ／レジストフォール											
❺	サジタリウス	風属性	44	532	229	遠	234	187	88	111	63	121	4	3
		SPELL SKILL	—											
❻	サジタリウス	風属性	45	550	237	遠	236	189	92	116	65	124	4	3
		SPELL SKILL	—											
❼	ビショップ	水属性	43	491	280	近	192	168	70	88	204	120	3	3
		SPELL SKILL	キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー／スプラッシュ／スリープウェーブ／パラライズ											
❽	ビショップ	水属性	47	567	324	近	219	193	82	103	226	121	3	3
		SPELL SKILL	キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー／スプラッシュ／スリープウェーブ／パラライズ											

第22章 フリーバトル14

フリーバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 8

⑭カースグリッド雪原

獲得資金

6400

獲得アイテム

フラウ、ナータ、アルケ、ポース、ラクト、リオス
※いずれか2つ
メラン、ノクス、テロス、ウェスペ、シュコン、セレーノ
※いずれか2つ



※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

複雑な地形を利用して進む

高低差が激しく段差が多いため、かなり戦いにくいマップだ。敵は高台に分散して配置されているので待つばかりでは不利になってしまう。そこで、右側の❶や❸が待ち構える方向へ全員で進んでいく方法をオススメする。左側の敵❻～❽がうしろを追うように移動して来るため、一度にすべての敵を相手にしなくて済む。一団となって進み、1体ずつ敵を撃破していこう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶～❽	フェンリル	水属性	47	621	243	近	263	214	82	103	64	127	3	2
		SPELL SKILL	—											
	フェンリル	水属性	46	598	234	近	261	212	79	99	63	126	3	2
		SPELL SKILL	—											
	シメール	水属性	47	594	256	近	263	214	100	125	68	109	4	3
		SPELL SKILL	—											
	シメール	水属性	46	572	247	近	261	212	96	120	67	106	4	3
		SPELL SKILL	—											
	アイスゴーレム	水属性	46	546	312	近	218	191	79	99	221	109	3	2
		SPELL SKILL	キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー／スプラッシュ／スリープウェーブ／パラライズ／アイスクラッシュ											
	アイスゴーレム	水属性	47	567	324	近	219	193	82	103	226	111	3	2
		SPELL SKILL	キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー／スプラッシュ／スリープウェーブ／パラライズ／アイスクラッシュ											
	バルログ	雷属性	47	675	216	近	307	234	73	92	64	129	3	3
		SPELL SKILL	—											
	バルログ	雷属性	46	650	208	近	305	232	71	89	63	126	3	3
		SPELL SKILL	—											

第23章 神のマユ

イベントバトル

勝利条件	敵を全て倒せ!	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

㉓古戦場カースグリッド



❶キングストン

Ⓕルミナスブレス／ゴッドスペル／ホーリーブライト

【➡P.125】

強制参加ユニット



Ⓐ アルフ(リム)



獲得資金

8500

獲得アイテム

呪　言　ヴェルノ、フォリス、プロクス、テロス、ニトル、メギラ、ソルベ
※いずれか4つ

敵の範囲攻撃魔法に注意しよう

このマップ最大の問題点は、中央の氷の面すべてが水属性地形であるという点。これにより、水属性ユニットが使用する攻撃魔法が驚異的な威力を発揮する。またキングストンは最初からFPが3あるので、固まって前進するとあっさり全滅してしまう。魔法の効果範囲を計算に入れながら慎重に前進し、まず迅速に❷〜❹の敵を倒してしまおう。そのあと❸の付近で待ち構えて戦うといいぞ。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	キングストン	水属性	52	787	378	近	351	243	107	135	241	150	3	2
		SPELL SKILL シャイン／キュアラー／クリアラー／クァイエット／スプラッシュ／マジックブースト／パラライズ／アイスクラッシュ												
❷	アイスゴーレム	水属性	47	567	324	近	219	193	82	103	226	121	3	3
		SPELL SKILL アクア／スプラッシュ／アイスクラッシュ												
❸	アイスゴーレム	水属性	48	588	336	近	221	195	85	107	231	125	3	3
		SPELL SKILL アクア／スプラッシュ／アイスクラッシュ												
❹	アイスゴーレム	水属性	49	609	348	近	223	197	88	111	237	127	3	3
		SPELL SKILL キュアラー／キュアオール												
❺	ホーンカイザー	木属性	48	700	224	中	309	236	76	96	66	121	4	1
		SPELL SKILL —												
❻	ホーンカイザー	木属性	49	725	232	中	312	239	79	99	68	124	4	1
		SPELL SKILL —												
❼	ガーゴイル	雷属性	48	616	266	近	265	216	103	129	70	121	4	3
		SPELL SKILL —												
❽	ガーゴイル	雷属性	49	638	275	近	268	218	106	134	72	124	4	3
		SPELL SKILL —												

第23章 フリーバトル15

フリーバトル

勝利条件	敵を全て倒せ!	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

⑮失われた砂漠



獲得資金

6800

獲得アイテム

[illegible]　イニーク、ビオ、シムル、ニトル、ブラート、メギラ※いずれか2つ
シノ、ディア、ノギラ、リム、ソルベ、エスト※いずれか2つ

※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。

最初から有利な状況で戦える

敵と味方の距離がかなり離れていて、両者とも高所が初期配置となっているのが特徴的なマップ。初期配置からあまり動かず、高所に陣どったまま向かって来る敵を攻撃していくのが安全な戦い方になる。比較的近い場所にいる❶〜❸の敵を真っ先に倒しておき、残りの敵を迎え撃とう。



◀敵の中には状態異常化魔法を使うサンドゴーレムがいる。パラライズで複数のユニットが麻痺状態になるとピンチになるので、すぐに回復するようにしたい。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶〜❽	バジリスク	光属性	50	690	270	近	270	220	91	114	71	129	3	3
		SPELL SKILL —												
	バジリスク	光属性	49	667	261	近	268	218	88	111	68	121	3	3
		SPELL SKILL —												
	グリフォン	風属性	50	750	240	近	315	241	81	102	71	129	4	3
		SPELL SKILL —												
	グリフォン	風属性	49	725	232	近	312	239	79	99	68	124	4	3
		SPELL SKILL —												
	サンドゴーレム	光属性	50	630	360	近	225	199	91	114	243	128	3	3
		SPELL SKILL ニードルウッド／ガードブースト／テックフォール／ジャングルコンボ／パラライズ／スクイーズ												
	サンドゴーレム	光属性	49	609	348	近	223	197	88	111	237	127	3	3
		SPELL SKILL ニードルウッド／ガードブースト／テックフォール／ジャングルコンボ／パラライズ／スクイーズ												
	サラマンドラ	光属性	49	638	275	近	268	218	106	134	72	124	4	3
		SPELL SKILL —												
	サラマンドラ	光属性	50	660	285	近	270	220	110	138	75	129	4	3
		SPELL SKILL —												

第24章 星のウロ

イベントバトル

勝利条件	敵を全て倒せ！	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

㉔星のウロ

強制参加ユニット



A アルフ（リム）



❶プリエル
Fラヴリィショット／フォーリンラヴ／ハピキュンハート
【➡P.125】

獲得資金
9000

獲得アイテム
頭防具 黄色いリボン（100％）
呪 言 ウィース、ルーマ、ティエ、フェア、メギラ、バル※いずれか3つ

ある程度の損害を覚悟して戦おう

敵の配置が大きく離れているため戦いやすい。最初は2手に分かれ、❷～❺の敵ユニットを撃破したあとに中央で合流しよう。プリエルはFPが最初から3になっていて、接近するととんでもない威力のフラッシュドライブを使用してくる。これは味方の中から1人を先行させ、オトリにして防ぐしかない。フラッシュドライブに耐えたら一気に反撃して、まずプリエルを倒してしまおう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	プリエル	光属性	55	770	385	遠	355	250	115	145	260	160	4	3
		SPELL SKILL	シャイン／ガードブースト／キュアラー／テンプテーション／フォトンブラスト／レジストフォール／[illegible]											
❷	アイスゴーレム	水属性	51	645	368	近	227	200	91	114	248	143	3	2
		SPELL SKILL	アクア／スプラッシュ／アイスクラッシュ／キュアラー／キュアオール											
❸	アイスゴーレム	水属性	52	661	378	近	229	201	93	116	253	146	3	2
		SPELL SKILL	アクア／スプラッシュ／アイスクラッシュ／キュアラー／キュアオール											
❹	ファイアゴーレム	火属性	51	645	368	近	227	200	91	114	248	143	3	2
		SPELL SKILL	—											
❺	ファイアゴーレム	火属性	52	661	378	近	229	201	93	116	253	146	3	2
		SPELL SKILL	—											
❻	ガルム	水属性	52	693	299	近	275	222	112	141	78	143	5	4
		SPELL SKILL	—											
❼	レッサーデーモン	木属性	52	787	252	近	321	243	83	104	74	143	3	3
		SPELL SKILL	—											
❽	レッサーデーモン	木属性	51	768	245	近	318	242	81	102	72	140	3	3
		SPELL SKILL	—											

第25章 光—1

イベントバトル1

勝利条件	敵を全て倒せ！	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

㉕聖地カナル

強制参加ユニット



A アルフ（リム）



❶ゼハル
Fゴッドスケイルズ／フラッシュボルト／ライトオブヘヴン
【➡P.125】

獲得資金
0

獲得アイテム
なし

※このマップではアフターブレイクは発生しない。また、戦闘終了後のセーブはできない。

警戒すべきは天使たち

このマップでは❷～❼をどうやって倒していくのかがポイントだ。それぞれ特性の違うステータス値を持つため、弱点を突く的確な攻撃が必要になる。ゼハルは開始時からFPが3あるが、最初に使用してくるフラッシュドライブを耐えてしまえば楽に倒せる。ゼハルが接近して来るまえに❷～❼の数を減らしておけばより戦いやすくなるぞ。



◀一部の敵がテンプテーションを使用する。複数の味方ユニットが効果を受けると面倒なことになるので、回復役を必ず出撃させておこう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ゼハル	無属性	59	840	420	近	345	270	125	155	295	180	5	4
		SPELL SKILL	ヒートストーム／コンフューズ／マジックブースト／キュアオール／リジェクション／プラズマボルト											
❷	ヴァーチャー	光属性	53	600	300	近	210	170	90	115	275	200	4	3
		SPELL SKILL	シャイン／レジストフォール／テンプテーション											
❸	ヴァーチャー	光属性	53	750	0	近	325	360	70	125	0	100	4	3
		SPELL SKILL	—											
❹	ヴァーチャー	光属性	53	600	300	近	215	165	95	115	275	200	4	3
		SPELL SKILL	シャイン／ガードブースト／キュアラー／フォトンブラスト											
❺	アビスエンジェル	光属性	53	600	300	近	235	170	100	115	275	200	4	3
		SPELL SKILL	シャイン／レジストフォール／テンプテーション											
❻	アビスエンジェル	光属性	53	750	0	近	325	360	75	125	0	100	4	3
		SPELL SKILL	—											
❼	アビスエンジェル	光属性	53	600	300	近	230	165	95	115	275	200	4	3
		SPELL SKILL	シャイン／ガードブースト／キュアラー／フォトンブラスト											

第25章 光—2

イベントバトル2

勝利条件	敵を全て倒せ!	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

㉕聖地カナル

強制参加ユニット



Ⓐ アルフ(リム)

❶終えんの翼
Ⓕゴッドウィンド/イェザーレイ/ジャッジメント 【➡P.125】



獲得資金
0

獲得アイテム
なし

※このマップではアフターブレイクは発生しない。

最初の攻撃にどう対処するかで明暗が分かれる

このマップは開始直後が最大の山場となる。終えんの翼は最初の行動で必ずフラッシュドライブ「ジャッジメント」を使用する。この攻撃は射程範囲がマップ全体のため回避できず、追加効果で麻痺を与え、さらに自分に魔法反射を付与する凶悪な効果を持っている。だが、それさえしのげば勝機は十分にある。傷ついた仲間を回復し、魔法以外の攻撃方法で攻めていこう。また、終えんの翼は一定ターンごとにテレポートして移動する特性を持つ。初期配置を含む、マップ奥3箇所の地形をランダムで行き来するため、対応できるように追撃役のユニットを配置しておくといい。



▶「ジャッジメント」を耐え切ることができれば難関は突破したことになる。体勢を立て直して反撃開始だ。



▶終えんの翼の移動に備え、画面のように後方にユニットを待機させておけば、移動されてもすぐに追撃できる。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	終えんの翼	無属性	67	999	999	特	375	300	215	135	435	195	0	3
	SPELL SKILL	カオスフレア/リフレクション/ライトニング/ガードフォール/キュアオール/リジェクション/スカルビヨンド												

サブシナリオ攻略

特殊な条件下で発生する「サブシナリオ」。その発生方法と、付随して起こる戦闘の攻略情報を紹介しておこう。

サブシナリオとは?

全11話で構成される「サブシナリオ」は、特定の仲間にスポットが当てられた独特のストーリーが展開される。仲間の過去や想いといった、本編とは違った一面を見ることができるぞ。

ボーナス要素の強いサブシナリオは、それぞれのシナリオを発生させるためにちょっとした手順をこなす必要がある。また、サブシナリオはメインシナリオ中の特定の時期にしか発生しないようになっているため、すべてを1人の力で発見するのは難しいはず。その手助けとして、「サブシナリオ発生条件リスト」を掲載した。全11話のサブシナリオの発生タイミングと条件を示しているので、参考にして欲しい。中にはかなり厳しい戦闘が待ち受けているものもある。各マップの攻略情報も確認して万全の状態で挑もう。



◀特定のタイミングにある場所にいくと独自のイベントが発生。サブシナリオへの道が開くぞ。



▶戦闘が発生しないサブシナリオが第4話の「小さな花」。ヒースとイリスの物語が展開する。

●サブシナリオ発生条件リスト

話数・タイトル		発生タイミング	発生条件	戦闘
第1話	食道楽	第21章クリア後～25章	「川上の町カーウィ」で食材屋の店員と会話したあと「ロッド山道」に入ると発生。	○
第2話	断	第21章クリア後～25章	「東方賢者支部」で騎士団員と会話したあと「ウォール平野」に入ると発生。	○
第3話	成敗	第21章クリア後～25章	「ウィタス海岸」に入ると自動的に発生。	○
第4話	小さな花	第19章クリア後～25章	「教典の街ミッドラスタ」でヒースと会話したあと「リアスタル橋梁」に入ると発生。	×
第5話	んげむげ	第21章クリア後～25章	「魔女の里」でポロンと会話したあと「イエラ火山西」に入ると発生。	○
第6話	覇緑	第16章クリア後～25章	「東大陸の港街リジェット」でマヴィと会話したあと「パルの森」に入ると発生。	○
第7話	浮雲	第16章クリア後～25章	「工房の村ドットラバー」でウィウィと会話したあと「魔法の森」に入ると発生。	○
第8話	司祭	第10章～11章中	「神の庭 エバーガーデン」に入ると自動的に発生。	○
第9話	怨念	第23章クリア後～25章	「湖畔の街シェイダス」で街の青年と会話したあと「セントウィット海岸」に入ると発生。	○
第10話	戦慄! ルミナス団!	第21章クリア後～22章中	「ユーラス街道」に入ると自動的に発生。	○
第11話	錬聖の命	第22章クリア後～25章	「パルナスの神像」でお祈りに来た女性と会話したあと「リングエンドの大滝」に入ると発生。	○

第1話 食道楽

サブシナリオバトル

勝利条件	敵を全て倒せ！	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

② ロッド山道

強制参加ユニット


Ⓐ テオ


Ⓑ レオン



獲得資金
3000
獲得アイテム
アイテム フラッシュエキス

力押しで一気に倒していこう

発生するタイミングから考えると、数が少なくレベルも低い敵ばかり。特に注意すべき点もないため、普通に戦っていくだけですんなり勝利をおさめることができるだろう。レベルの低い味方ユニットをあえて出撃させて、経験値を稼ぐというのも手だ。この戦闘は「サブシナリオ」の第1話だけあって、入門編ともいえるような簡単なマップになっている。余裕を持ってプレイしていこう。



◀巨大なタマゴの噂を聞いたテオとレオンだったが、そこでモンスターと戦闘になる。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ガーゴイル	雷属性	19	227	72	近	120	94	21	27	29	46	3	3
		SPELL SKILL —												
❷	シメール	水属性	19	209	81	近	103	86	23	30	29	46	4	3
		SPELL SKILL —												
❸	サンダーバード	木属性	19	200	86	近	103	86	28	36	31	46	3	3
		SPELL SKILL —												
❹	ロック	火属性	20	200	86	近	103	86	28	36	31	46	4	3
		SPELL SKILL —												
❺	コカトリス	木属性	18	190	81	近	101	85	27	34	29	44	3	3
		SPELL SKILL —												
❻	グリフォン	風属性	18	198	77	近	101	85	22	28	27	44	4	3
		SPELL SKILL —												

第2話 断

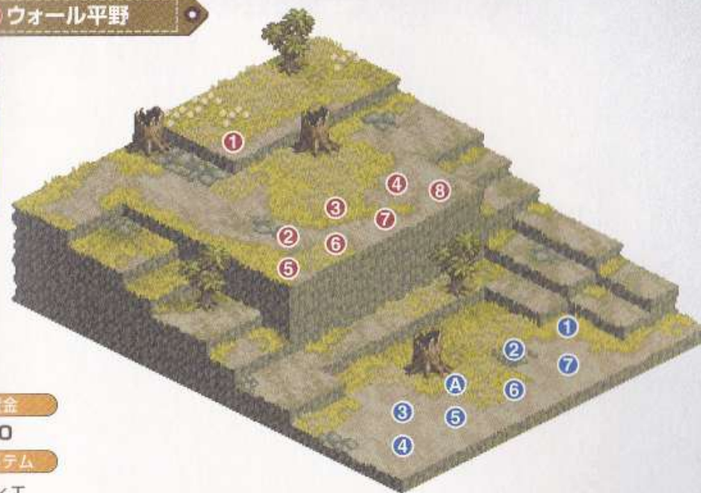
サブシナリオバトル

勝利条件	敵を全て倒せ！	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

③ ウォール平野

強制参加ユニット


Ⓐ カイ



獲得資金
3000
獲得アイテム
ティエ

魔法攻撃で速攻を仕掛ける

敵と味方の配置を見る限りは不利なマップと思うかもしれないが、実際はそうでもない。攻撃魔法や遠距離攻撃を使用すれば下からでも攻撃していけるため、積極的に先制攻撃を仕掛けていこう。下から攻撃を加え、前衛系のユニットは向かって来る敵に対応できるように左右に移動しておくといい。敵のなかで強敵といえるのは❶くらいのものだが、配置が遠く離れているため後回しでいい。

▶下から魔法で攻撃。最上級の範囲攻撃魔法を習得したユニットが何人かいれば、敵が動き出す前にまとめて大ダメージを与えていける。そのあとの展開も楽になるぞ。





▶騎士の姿をした化け物が出没するという話を聞き、噂の場所へとやって来たカイ。そこでカイが出会ったのは、かつてともに戦った戦友たちの変わり果てた姿だった。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	グラディエイター	木属性	48	672	308	近	250	175	81	124	221	109	4	3
		SPELL SKILL —												
❷	グラディエイター	木属性	42	565	180	近	245	190	60	75	56	96	4	3
		SPELL SKILL —												
❸	グラディエイター	木属性	41	545	174	近	241	188	57	72	54	92	4	3
		SPELL SKILL —												
❹	グラディエイター	木属性	42	519	203	近	210	174	67	84	56	96	4	3
		SPELL SKILL —												
❺	ビショップ	水属性	42	474	271	近	175	157	67	84	199	98	3	3
		SPELL SKILL —												
❻	マークス	風属性	41	457	261	遠	172	155	64	80	194	95	3	3
		SPELL SKILL —												
❼	ウィザード	雷属性	40	441	252	近	169	153	61	77	188	92	3	3
		SPELL SKILL —												
❽	ウィザード	雷属性	39	428	244	近	167	152	59	75	183	89	3	3
		SPELL SKILL —												

第3話 成敗

サブシナリオバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 8

⑤ウィタス海岸

強制参加ユニット





獲得資金

5000

獲得アイテム

なし

有利な条件を生かして敵と戦う

味方の初期配置を利用して敵を迎撃するのがオススメだ。いくつかのグループに分け、向かって来る敵に対応していけば何の問題もなく倒していける。遠距離攻撃を使う敵が多いため、反撃が気になるプレイヤーは❸〜❻から優先的に倒すことを狙っていけばいいだろう。



◀町の娘を襲っていた悪人たちをこらしめるべく立ちふさがるメル、カイ、ボロンの3人。ここではメルならではのサブシナリオが展開される。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	パイレート	火属性	41	545	174	近	241	188	57	72	54	92	3	3
		SPELL SKILL —												
❷	パイレート	火属性	42	565	180	近	245	190	60	75	56	96	3	3
		SPELL SKILL —												
❸	バンディット	火属性	41	479	207	遠	207	172	78	97	57	92	4	3
		SPELL SKILL —												
❹	バンディット	火属性	42	497	214	遠	210	174	81	102	59	96	4	3
		SPELL SKILL —												
❺	サヴェージ	火属性	43	514	222	遠	231	185	85	106	60	98	4	3
		SPELL SKILL —												
❻	サヴェージ	火属性	44	532	229	遠	234	187	88	111	63	101	4	3
		SPELL SKILL —												
❼	シーフ	火属性	41	501	196	近	207	172	64	80	54	92	4	3
		SPELL SKILL —												
❽	シーフ	火属性	42	519	203	近	210	174	67	84	56	96	4	3
		SPELL SKILL —												

第5話 んげむげ

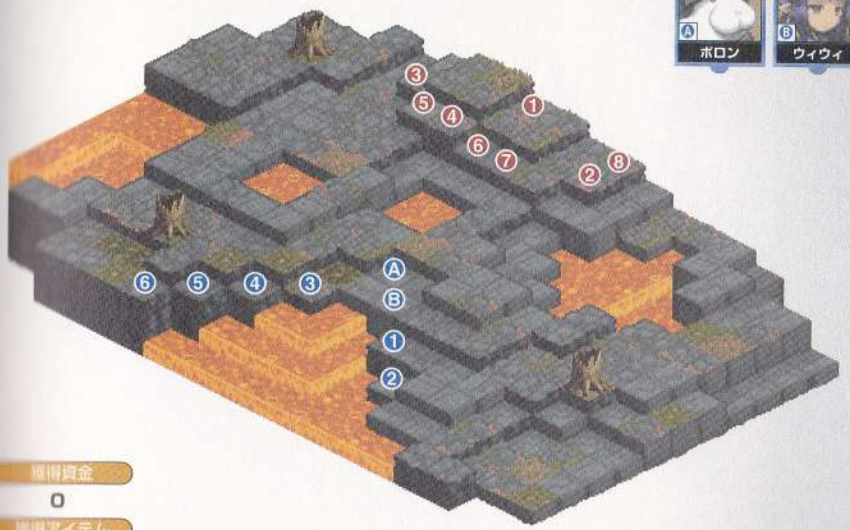
サブシナリオバトル

勝利条件 敵を全て倒せ！ | 敗北条件 味方の全滅 | 参加可能ユニット数 8

⑧イエラ火山西

強制参加ユニット





獲得資金

0

獲得アイテム

なし

地形を利用した戦い方を

発生させるタイミングによっては敵と味方のレベル差がかなり大きくなるが、その場合でも勝つことはそれほど難しくはない。味方をマップの中央に向けて前進させ、通路を遮るように前衛系のユニットで壁を作って敵の移動をブロックする。あとは1体ずつ集中攻撃していけばいい。



◀賢者バヤンの誕生日を祝うため、「んげむげ」という何かを探しに来た2人。ウィウィですらよくわからないという「んげむげ」。一体どんなものなのかは、結局わからない。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ロック	火属性	45	575	112	近	236	189	76	95	61	104	3	2
		SPELL SKILL —												
❷	ロック	火属性	46	598	117	近	261	212	79	99	63	106	3	2
		SPELL SKILL —												
❸	ファイアゴーレム	火属性	45	525	150	近	197	144	72	90	216	107	4	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム／ヒートストーム												
❹	ファイアゴーレム	火属性	46	546	156	近	218	161	75	94	221	109	4	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム／ヒートストーム												
❺	フレアリザード	火属性	45	550	118	近	223	153	92	116	65	104	4	3
		SPELL SKILL コンフューズ／テックフォール												
❻	フレアリザード	火属性	46	572	123	近	247	171	96	120	67	106	4	3
		SPELL SKILL コンフューズ／テックフォール												
❼	ガルヴァドン	火属性	46	650	104	中	305	232	71	89	63	106	3	1
		SPELL SKILL —												
❽	ガルヴァドン	火属性	45	625	100	中	276	207	68	85	61	104	3	1
		SPELL SKILL —												

第6話 覇緑

サブシナリオバトル

勝利条件	敵を全て倒せ!	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

③バルの森

強制参加ユニット







獲得資金
3000

獲得アイテム
呪 言 ウィース

密集して敵を迎撃しよう

出現する敵のアタックが高めになっている。正面からぶつかると力負けする可能性もあるため、プレイヤー初期配置の左側にある高所で敵を迎え撃つと戦いやすいはずだ。2体のパイレートがもっとも脅威になるので、接近して来たら優先的に攻撃して倒してしまった方がいいだろう。



◀アルフとニコラを連れてバルの森へとやって来たマヴィ。そこでは、人間のハンターがあるモンスターを追い回していた。その非道を見逃せない3人はハンターに戦いを挑む。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	バンディット	火属性	36	409	176	遠	192	165	64	80	50	82	3	3
		SPELL SKILL —												
❷	バンディット	火属性	35	396	171	遠	189	163	60	77	49	79	3	3
		SPELL SKILL —												
❸	サヴェージ	火属性	37	422	182	遠	194	166	66	83	51	83	3	3
		SPELL SKILL —												
❹	サヴェージ	火属性	38	435	188	遠	197	168	69	87	52	85	3	3
		SPELL SKILL —												
❺	パイレート	火属性	37	480	153	近	226	182	49	62	48	83	4	3
		SPELL SKILL —												
❻	パイレート	火属性	36	465	148	近	224	181	47	59	47	82	4	3
		SPELL SKILL —												
❼	シーフ	火属性	36	427	167	近	192	165	53	66	47	82	4	3
		SPELL SKILL —												
❽	シーフ	火属性	37	441	172	近	194	166	55	69	48	83	4	3
		SPELL SKILL —												

第7話 浮雲—1

サブシナリオバトル1

勝利条件	敵を全て倒せ!	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	1

⑩魔法の森

強制参加ユニット







❶浮雲の魔女
Ⓕデュークスナイプ/ランプバズーカ 【➡P.124】

獲得資金
3000

獲得アイテム
ファーヴ×2

※このマップではアフターブレイクは発生しない。
また、戦闘終了後のセーブはできない。

苦戦は必至。アイテムを使って乗り切れ

このマップは敵のレベルがかなり高い。後回しにするならさほど問題はないが、発生可能になってからすぐに挑むのならきちんとした準備を済ませておく必要がある。ウィウィと敵のムーブがまったく同じなため、結果的に足を止めて攻撃を繰り返すしか方法がない。力負けすることも考えられるため、危険を感じたらすぐにアイテムを使用してHPを回復していこう。



▶敵はウィウィとまったく同じ外見をしているが、能力はかなりのものだ。注意して戦おう。



▶魔法の森へとやって来たウィウィ。そこに現れたのはウィウィの影を名乗る少女だった。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	浮雲の魔女	風属性	40	441	252	遠	169	153	81	97	188	92	5	4
		SPELL SKILL ウィンドカッター/スラッシュゲイル/ベノム/コンフューズ/ジェットストーム												

第7話 浮雲—2

サブシナリオバトル2

勝利条件	敗北条件	参加可能ユニット数
敵を全て倒せ！	味方の全滅	8

強制参加ユニット



⑩魔法の森



獲得資金
0

獲得アイテム
なし



❶浮雲の魔女
Ⓕデュークスナイプ／ランプ
バズーカ／ミサイルキャノン
【➡P.124】

敵が分散しているうちに勝機をつかめ

強力な風属性魔法を使用する敵が多数出現する。敵の接近を許すと攻撃魔法を一度に受けることになってしまい大変危険だ。❷、❽の手近な位置にいるフコピンを素早く撃破して数の上で優位に立つことを考えよう。❶の浮雲の魔女はかなりの行動スピードを持っていて、他の敵よりも早く接近して来るはず。その場合、再び行動される前に集中攻撃で一気に倒してしまえば安全になる。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	浮雲の魔女	風属性	42	474	271	遠	175	157	87	104	199	98	5	4
		SPELL SKILL ウィンドカッター／スラッシュゲイル／ベノム／コンフューズ／ジェットストーム												
❷	フコピン	風属性	40	441	252	近	169	153	71	87	188	92	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター／スラッシュゲイル／コンフューズ												
❸	フコピン	風属性	40	441	252	近	169	153	72	87	188	92	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター／スラッシュゲイル／コンフューズ												
❹	フコピン	風属性	40	441	252	近	169	153	77	87	188	92	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター／スラッシュゲイル／コンフューズ												
❺	フコピン	風属性	40	441	252	近	169	153	76	87	188	92	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター／スラッシュゲイル／コンフューズ												
❻	フコピン	風属性	40	441	252	近	169	153	75	87	188	92	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター／スラッシュゲイル／コンフューズ												
❼	フコピン	風属性	40	441	252	近	169	153	74	87	188	92	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター／スラッシュゲイル／コンフューズ												
❽	フコピン	風属性	40	441	252	近	169	153	73	87	188	92	4	3
		SPELL SKILL ウィンドカッター／スラッシュゲイル／コンフューズ												

第8話 司祭

サブシナリオバトル

勝利条件	敗北条件	参加可能ユニット数
敵を全て倒せ！	味方の全滅	2

神の庭 エバーガーデン

強制参加ユニット





獲得資金
3000

獲得アイテム
なし

圧倒的に不利な状況をくつがえせ

敵は強力で数も多く、かなり難易度の高いマップだ。勝利をつかむにはいくつかの回復アイテムを用意しておくことと、セシルをオトリとして犠牲にする覚悟が必要になる。戦闘が始まったらアルフは一目散に左下すみにある看板横の隙間まで移動する。ここに入り込めば1体の敵を相手にするだけで済むようになるため、あとは適度に回復しながら攻撃を繰り返していけば勝利できる。

▶この状態で敵を攻撃していく。そのときは強力なアタックを持つベヒモスを優先して狙っていきたい。倒してしまえばあとが楽になるぞ。



▶呪いを受けたテオのため「月光草」という薬草を探しに来た2人。ようやく見つけたかと思った矢先、モンスターに囲まれてしまう。



No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ベヒモス	雷属性	24	291	92	中	152	117	28	35	36	58	4	3
		SPELL SKILL —												
❷	コカトリス	木属性	21	232	90	近	107	88	26	34	32	52	4	3
		SPELL SKILL —												
❸	コカトリス	木属性	22	243	95	近	122	101	28	36	34	54	4	3
		SPELL SKILL —												
❹	コカトリス	木属性	21	222	95	近	107	88	32	41	34	52	5	3
		SPELL SKILL —												

第9話 怨念

サブシナリオバトル

勝利条件	敗北条件	参加可能ユニット数
敵を全て倒せ！	味方の全滅	8

⑳セントウィットの海岸

強制参加ユニット





獲得資金
3000

獲得アイテム
アイテム ホーリーウィング

敵が接近する前に勝負を決めろ

敵は全員のムーブが5となっていて、行動スピードはかなり早い。近づかれると面倒なことになってしまうため、敵が階段の中腹あたりにいるときに勝負をつけたい。範囲攻撃が可能なユニットを多く出撃させて、敵が階段を登りきる前にこちらから仕掛けよう。接近戦になる前に何体かの敵を倒すことができれば、魔法やスキルは使ってこないため、楽に戦えるだろう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ゴブリン	風属性	38	435	188	近	197	168	69	87	52	85	5	4
		SPELL SKILL —												
❷	ゴブリン	風属性	39	448	193	近	200	169	72	90	53	87	5	4
		SPELL SKILL —												
❸	ホブゴブリン	風属性	40	462	199	近	203	170	74	94	55	90	5	4
		SPELL SKILL —												
❹	ホブゴブリン	風属性	41	479	207	近	207	172	78	97	57	92	5	4
		SPELL SKILL —												
❺	フレイムゴブリン	木属性	42	497	214	近	210	174	81	102	59	96	5	4
		SPELL SKILL —												
❻	フレイムゴブリン	木属性	43	514	222	近	231	185	85	106	60	98	5	4
		SPELL SKILL —												
❼	キングゴブリン	木属性	44	532	229	近	234	187	88	111	63	101	5	4
		SPELL SKILL —												
❽	キングゴブリン	木属性	45	525	300	近	197	171	76	95	216	107	5	4
		SPELL SKILL —												

第10話 戦慄！ ルミナス団！

サブシナリオバトル

勝利条件	敗北条件	参加可能ユニット数
敵を全て倒せ！	味方の全滅	8

④ユーラス街道

強制参加ユニット





獲得資金
3000

獲得アイテム
なし

ケルベロスの攻撃をどう耐えるか

❷～❻のケルベロスたちは高いアタックとムーブを持つ強敵だ。ケルベロスの大半は❶～❸の味方に向かって来るため、敵の攻撃を少しでも受けないように、❶～❷は❸の横へと移動。1列に並んだ状態でケルベロスを迎え撃つ。危険を感じたらすぐに回復だ。そのスキにⒶ～Ⓔでユゴーを倒し、前後から敵を挟撃しよう。



◀悪の組織の手先、ユゴー博士が率いる怪人ケルベラーが子供たちに迫ったとき、それを制する者が。ヒーローの登場だ。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	ユゴー	水属性	45	600	275	近	223	153	76	111	206	102	3	2
		SPELL SKILL —												
❷	ケルベロス	火属性	45	625	200	近	315	216	73	95	48	41	5	3
		SPELL SKILL —												
❸	ケルベロス	火属性	45	625	200	近	315	216	71	95	48	41	5	3
		SPELL SKILL —												
❹	ケルベロス	火属性	45	625	200	近	315	216	74	95	48	41	5	3
		SPELL SKILL —												
❺	ケルベロス	火属性	45	625	200	近	315	216	72	95	48	41	5	3
		SPELL SKILL —												
❻	ケルベロス	火属性	45	625	200	近	315	216	70	95	48	41	5	3
		SPELL SKILL —												

第11話 錬聖の命

サブシナリオバトル

勝利条件	敗北条件	参加可能ユニット数
敵を全て倒せ！	味方の全滅	8

⑪リングエンドの大滝



強制参加ユニット



獲得資金
3000

獲得アイテム
呪言 ノトス

敵の動きを封じることを考えよう

敵味方の配置がかなり近い場所にあるため、最初の行動が重要になる。オススメは防御力の高いユニットをすぐ近くの橋まで前進させ、もう1人を❺の方向に進めるやり方だ。これだけで敵が近づいて来るのを防ぐことが可能になる。このマップの敵は全員が強力な範囲攻撃魔法を使用してくるため、味方同士の距離に注意しつつ、こちらも魔法攻撃やスキルで反撃していこう。

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
❶	フレイムゴブリン	木属性	45	600	275	近	223	153	72	111	206	102	4	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム／ヒートストーム／カオスフレア												
❷	ファイアゴーレム	火属性	41	457	261	近	172	155	64	80	194	95	3	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム／ヒートストーム												
❸	ファイアゴーレム	火属性	42	474	271	近	175	157	67	84	199	98	3	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム／ヒートストーム												
❹	ファイアゴーレム	火属性	43	491	280	近	192	168	70	88	204	100	3	3
		SPELL SKILL ファイアフレイム／ヒートストーム												
❺	ボルトゴーレム	雷属性	43	491	280	近	192	168	71	88	204	100	4	3
		SPELL SKILL サンダー／ライトニング／クァイエット												
❻	ボルトゴーレム	雷属性	42	474	271	近	175	157	68	84	199	98	4	3
		SPELL SKILL サンダー／ライトニング／クァイエット												
❼	サンドゴーレム	光属性	40	441	252	近	169	153	61	77	188	92	4	3
		SPELL SKILL シャイン／フォトンブラスト／キュアラー												
❽	サンドゴーレム	光属性	39	428	244	近	167	152	59	75	183	89	4	3
		SPELL SKILL シャイン／フォトンブラスト／キュアラー												

クリア特典

おまけ

本編をクリアした人へのご褒美として用意されている「おまけ」。ゲームクリア後にセーブしたデータを使用することで楽しむことができるようになる。そのメニューは全部で4つあり、クリアデータさえあればいつでも確認することが可能だ。その詳しい内容は下の表で紹介しているぞ。これまでの戦いを振り返る意味でも、一度目を通してみることをオススメする。

シナリオチャプター
キャラクタープロフィール
イラストギャラリー
サウンドテスト

◀おまけメニューはかなり充実している。なかでも「サウンドテスト」は圧巻のボリューム。

●おまけメニュー

話数・タイトル	発生タイミング
シナリオチャプター	イベントバトル・サブシナリオ時に展開する戦闘前後のイベントシーン部分を鑑賞できる。一度見たシナリオが登録される。全36種類。
キャラクタープロフィール	本作に登場するキャラクター29人のプロフィールを確認できる。一度ゲームをクリアすれば全員が登録される。
イラストギャラリー	シナリオ中、またはアフターブレイクのイベントCGイラストあわせて15枚を閲覧できる。一度見たイラストが登録される。
サウンドテスト	本作中のサウンド、SE116種類、BGM38種類、ボイス1632種類を聴くことができる。一度ゲームをクリアすればすべて試聴が可能になる。

2周目へのデータ引き継ぎ

クリアデータを使用して再度ゲームを開始した場合、「ユニットのレベル」「すべてのアイテムと呪言」「資金」がクリア時の状態で引き継がれる。仲間も最初から全員がパーティに参加しているが、初めは「フリーバトル」と「エクストラダンジョン【➡P.102】」にしか出撃させられない。「イベントバトル」は1周目と同じ流れでユニットの加入・離脱の影響を受ける。この差に注意しよう。



◀クリア直後の戦力で戦うことができる。基本的に敵のレベルは変化しないため楽勝だ。

2周目の注意点

注意すべき点は2つ。セシルは2周目の開始時から魔女に覚醒した姿で仲間になっているため、以前のセシルはもう仲間にすることができず、アフターブレイクもセシル（覚醒）のものとなってしまう。また、各イベントバトルに敵として出現する味方ユニットのステータスと装備は、パーティに所属した状態のまま登場して来る。事前に装備を変更して対策を取っておこう。



◀第3章「魔女討伐」の段階でセシルは魔女の姿に。もうあの頃には戻ることができないぞ。

エクストラダンジョン攻略



シナリオクリア後に挑戦できる「エクストラダンジョン」。そのすべてのマップ、出現する敵ユニットを紹介するぞ。

ミストレス遺跡

本作を一度クリアしたプレイヤーに挑戦権が与えられる「エクストラダンジョン」。神の庭エバーガーデンの北、ミストレス諸島に存在することから「ミストレス遺跡」という名で呼ばれている。

クリアデータを利用することで挑戦権が与えられるだけに、今まで攻略してきた本編の強敵たち以上の難敵が待ち受けている。最上級の難易度を誇るダンジョンとなっているぞ。



◀突然現れる「エクストラダンジョン」。挑む場合はしっかりと準備をしておかないと後悔するぞ。

エクストラダンジョンの特徴

ミストレス遺跡は今までプレイしてきた本編シナリオとは違ったルールで戦闘が進行する。

一度内部に進入すると、マップをクリアするごとに挑戦を続行するかどうかの選択肢が出現する。そこで続行を選択すると即座に次のマップのエントリー画面へと移動し、中止した場合は最初からやり直しとなってしまう。また、挑戦中は一切の装備変更やアイテムの補充が行えない。必ず事前の準備を済ませてから挑むようにしよう。



Check!

- ●全25マップで構成される
- ●離脱すると最初からやりなおし
- ●挑戦中は装備の変更ができない
- ●アフターブレイクが発生しない

エクストラダンジョンの構成

エクストラダンジョンは全部で25の戦闘で構成されるが、マップパターン自体は5つのマップがループする形で展開して、1つのマップをクリアするごとに敵のレベルが上昇する。一定のマップをクリアする度に第21章に登場した錬聖兵器アルケミニオンとの対決が待っているぞ。

アルケミニオンに勝利するとマップは1つ目のものに戻るが、当然、敵はより高いレベルのものが待ち構えている。この流れを5回繰り返し、計25マップを戦い抜いていくことになる。なお、獲得資金・アイテムおよび敵ユニットデータは【➡P.108～114】にまとめて掲載してある。



◀同一のマップが何度も登場するが、敵の構成は変化していく。当然後半になればなるほど敵は強力になる。戦い方を変化させていく必要もあるため、簡単にはいかないぞ。



▶5つ目のマップは必ずアルケミニオンとの戦いになる。これに勝利するとまた1つ目のマップに戻り、より強力な敵が出現するようになっている。

エクストラダンジョン ミストレス遺跡1

第01/06/11/16/21階層

勝利条件	敗北条件	参加可能ユニット数
敵を全て倒せ！	味方の全滅	8

ミストレス遺跡1

※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。



第21階層・ユニットデータ



ソードマスター
Ⓕパッシュエッジ／ライオバニング／バーンドライブ【➡P.122】 Ⓔルーンブレイカー／ルーンのかぶと／ルーンメイル／ルーンのこて／ブラックマント



シノビ
Ⓕ縦円斬／月投円斬／十文字爆雷破【➡P.123】 Ⓔ月光／ルーンキャップ／武神の服



サヴァント
Ⓕワイズショット／クレヴァレスト／ジニアスマッシュ【➡P.123】 Ⓔホークアイ／ルーンキャップ／ルーンローブ



よなたま勇者
Ⓕきゅきゅっと舞い／きらりん斬りだぞ／ズバっと斬りだぞ【➡P.124】 Ⓔソウルセイバー／ルーンのかぶと／ルーンローブ

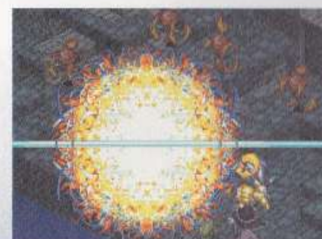


サムライ
Ⓕ旋風刃／烈風連斬／疾風乱舞斬【➡P.124】 Ⓔ十六夜／ルーンキャップ／武神の服

※第21階層に出現する敵ユニットのフラッシュドライブ・装備データ。第21階層はこの5体のみが出現し、❻～❽の配置番号に敵ユニットは存在しない。

手薄な部分を突破して有利な状況を作る

最初に挑戦するだけあって、もっともスタンダードな構成のマップとなる。左右から敵が迫って来るため、初期配置付近を戦場とするのは危険。左側に向かって敵を倒しながら進み、❸や❽がいる高所を目指していくのが理想的だ。このマップは第11階層から敵が範囲攻撃魔法を多用するようになり、味方ユニットを密集させると大変危険となる。一定の距離を保って移動させよう。



◀第11階層がエクストラダンジョン最初の難関といえる。敵の魔法攻撃を耐え抜こう。

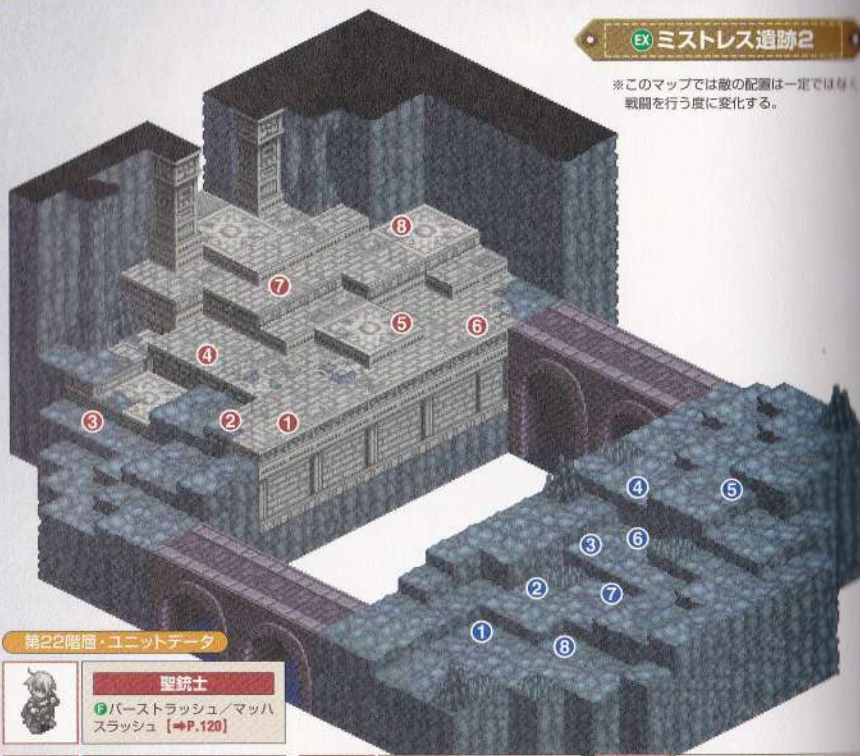
エクストラダンジョン ミストレス遺跡2

第02/07/12/17/22階層

勝利条件	敵を全て倒せ!	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

EX ミストレス遺跡2

※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。



第22階層・ユニットデータ



聖銃士
Ⓕバーストラッシュ／マッハスラッシュ 【➡P.120】



リムガーディアン
Ⓕドラグクロス／ドラグクラッシュ／ドラグブレイク【➡P.121】



ソードマスター
Ⓕパッシュエッジ／ライオバニング／バーンドライブ 【➡P.122】



プリースト
Ⓕホーリーティアー／アークライト 【➡P.122】



シノビ
Ⓕ旋円斬／月投円斬／十文字爆雷破 【➡P.123】



サヴァント
Ⓕワイズショット／クレヴァレスト／ジニアスマッシュ 【➡P.123】

※第22階層に出現する敵ユニットのフラッシュドライブデータ。第22階層はこの6体のみが出現し、❼～❽の配置番号に敵ユニットは存在しない。

敵の構成に合わせた戦い方を

このマップは敵の構成によって最適な戦い方が変わってくる。物理攻撃が主体となる敵の場合は2つある橋を手分けしてふさいでしまえば問題なく戦えるが、魔法攻撃が主体の敵だとそれではいい的となってしまう。どちらか一方の橋の手前に集まって、全員で敵に対処するやり方がもっとも確実だろう。特に第12階層は強力な敵が多いため、攻撃と回復を効率よく行う必要があるぞ。



◀第22階層で注意が必要なのがソードマスター。とんでもない攻撃力を持つ強敵だ。

エクストラダンジョン ミストレス遺跡3

第03/08/13/18/23階層

勝利条件	敵を全て倒せ!	敗北条件	味方の全滅	参加可能ユニット数	8

EX ミストレス遺跡3

※このマップでは敵の配置は一定ではなく、戦闘を行う度に変化する。



第23階層・ユニットデータ



リムブレイバー
Ⓕリムシュート／リムブラスト／ドラグバスター【➡P.121】



リムガーディアン
Ⓕドラグクロス／ドラグクラッシュ／ドラグブレイク【➡P.121】



ソードマスター
Ⓕパッシュエッジ／ライオバニング／バーンドライブ【➡P.122】



アークナイト
Ⓕピアースラッシュ／ボルトインパクト／ナイトプラウド 【➡P.122】



サヴァント
Ⓕワイズショット／クレヴァレスト／ジニアスマッシュ 【➡P.123】



よなたま勇者
Ⓕきゅきゅっと舞い／きらりん斬りだぞ／ズバっと斬りだぞ 【➡P.124】



サムライ
Ⓕ旋風刃／烈風連斬／疾風乱舞斬 【➡P.124】

※第23階層に出現する敵ユニットのフラッシュドライブデータ。第23階層はこの7体のみが出現し、❽の配置番号に敵ユニットは存在しない。

スペースの使い方が重要になる

プレイヤー初期配置付近が細い通路で区切られていて、味方を分散させると各個に撃破される危険がある。とはいえ、序盤から魔法攻撃を使用する敵が多数出現するマップのため、密集して進むのも危険。ここでは広いスペースのある左側へ全員を進めて布陣。敵を待ち受けるのがもっとも無理がなく対応しやすい戦い方になる。近づいて来た敵から集中攻撃していこう。



◀最初から気の抜けない敵が多数出現するのがこのマップ。激戦も多くなる。全力で戦おう。

エクストラダンジョン ミストレス遺跡4

第04/09/14/19/24階層

勝利条件	敗北条件	参加可能ユニット数
敵を全て倒せ！	味方の全滅	8



※このマップでは敵の配置は一定ではなく戦闘を行う度に変化する。

第24階層・ユニットデータ

名前	フラッシュドライブ
暁光の魔女	Ⓕオーバーシャイン／フォトンバースト／サンライトクロス【➡P.123】
清廉の魔女	Ⓕあめふらし／ツララおとし／せいばいの氷【➡P.123】
浮雲の魔女	Ⓕデュークスナイプ／ランツバズーカ／ミサイルキャノン【➡P.124】
覇緑の魔女	Ⓕマグナムフィスト／フィジカルビート／ティガーファング【➡P.124】
紫電の魔女	Ⓕボルトバニッシュ／ジュピターランス／アークスパーク【➡P.125】
星影の魔女	Ⓕホーンスウィング／ローリングホーン／ハリケーンホーン【➡P.122】
紅蓮の魔女	Ⓕフレアブレード／クイーンブレイズ／メガフェニックス【➡P.125】
錬聖魔女	Ⓕアームブレイド／バルカンアタック／イレイザークロス【➡P.125】

※第24階層に出現する敵ユニットのフラッシュドライブデータ。

どれだけ早く合流できるかがカギ

各々のプレイヤー初期配置が大きく離れた特殊なマップで、分散したまま戦うのは危険すぎる。素早く合流したい。❶、❺の敵ユニットが配置されている場所で敵を待ち受けると戦いやすいため、❶～❸は敵との接触を避けつつそこに向かって移動。❹～❽の味方ユニットで先にその場所を確保しておいて、できるだけ早く合流を目指していこう。

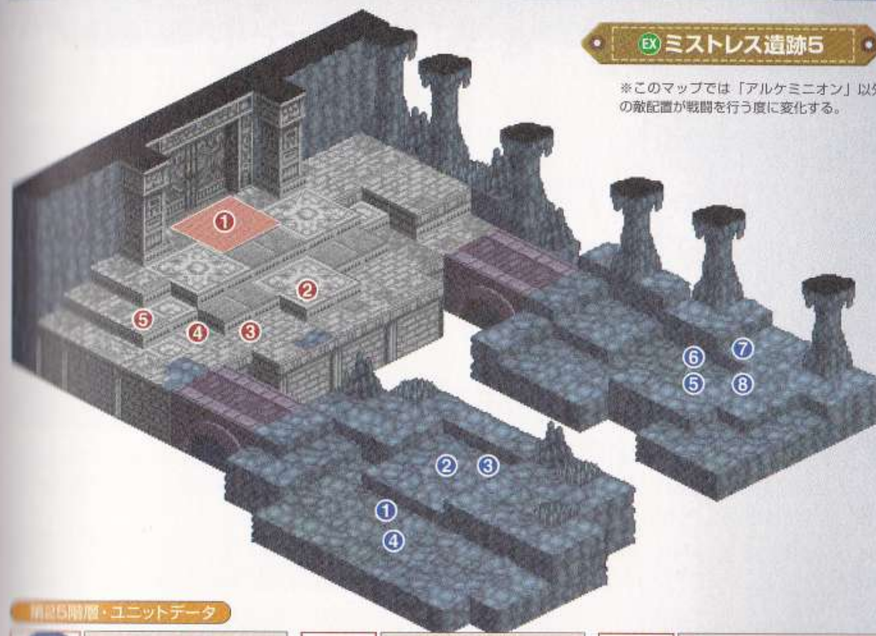


◀第24階層は魔女軍団が相手となる。マップの複雑さもあわせてとんでもない難易度となるマップだ。常に安全策をとり、慎重に戦いたい。

エクストラダンジョン ミストレス遺跡5

第05/10/15/20/25階層

勝利条件	敗北条件	参加可能ユニット数
敵を全て倒せ！	味方の全滅	8



※このマップでは「アルケミニオン」以外の敵配置が戦闘を行う度に変化する。

第25階層・ユニットデータ

名前	フラッシュドライブ
❶アルケミニオン	Ⓕギガデコレート／ペデスタルフレア／スペクトルアイ【➡P.125】
アルケミックアイ	装備・フラッシュドライブ無し
アルケミックアイ	装備・フラッシュドライブ無し
アルケミックアイ	装備・フラッシュドライブ無し
アルケミックアイ	装備・フラッシュドライブ無し

※第25階層に出現する敵ユニットのフラッシュドライブデータ。なお、「アルケミニオン」はその他の階層でもフラッシュドライブを使用することがある。注意しよう。

ユニットの役割分担が重要になる

このマップの戦い方は各階層で共通している。❶～❹の味方ユニットにアルケミックアイを担当させて、❺～❽にアルケミニオンへの攻撃を任せるというやり方だ。❶～❹は初期配置からあまり動かないようにしてアルケミックアイを待ち受けるといいだろう。なお、第25階層の敵ユニットレベルはなんと99。しかも、アルケミニオンが開始直後に「スペクトルアイ」を使用してくる。このフラッシュドライブはマップ全体が効果範囲となる強力な攻撃。すぐに回復するようにしたい。

▶脅威の全体攻撃「スペクトルアイ」。レベルによっては一撃で全滅する可能性もある。今までの戦いで成長した精鋭で挑んでいこう。



▶4体のアルケミックアイもかなりの強敵。出現する各階層で使用する魔法の属性が変化しているため、敵ステータスはよくチェックしよう。



エクストラダンジョンデータ

ここではエクストラダンジョンで獲得できる資金とアイテム、各階層に出現する敵ユニットデータをまとめて紹介しておこう。エクストラダンジョンでは一定の階層を進むごとに獲得アイテムが変化する。数多くの呪言を獲得できるため、呪言集めをするのにはうってつけというわけだ。

獲得資金・アイテム

階層	獲得資金	獲得アイテム
第01~04階層	4000	呪言 エリュト、エイデ、クローロ、ヒュローマ、イニーク、フラウ、メラン、シノ、シン※いずれか4つ
第05~08階層	4000	呪言 メサ、ファル、ルウ、ウィアス、ビオ、ナータ、ノクス、シノ、シン※いずれか4つ
第09~12階層	4000	呪言 エスタ、ヴェルノ、ランタ、ポーロ、シムル、アルケ、テロス、ノギラ、フォム※いずれか4つ
第13~16階層	4000	呪言 ブロクス、フォリス、オーレ、アネモス、ニトル、ポース、ウェスペ、リム、クリエ※いずれか4つ
第17~20階層	4000	呪言 ロガ、ロウム、ファーヴ、チーノ、ブラート、ラクト、シュコン、ソルベ、ノトス※いずれか4つ
第21~25階層	4000	呪言 ウィース、ルーマ、ティエ、フェア、メギラ、リオス、セレーノ、エスト、バル※いずれか4つ

敵ユニットデータ

ミストレス遺跡 第01階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
①〜⑧	キングゴブリン	木属性	52	724	283	近	275	222	94	116	74	123	4	3	—
	キングゴブリン	木属性	52	724	283	近	275	222	95	116	74	123	4	3	—
	キングゴブリン	木属性	52	724	283	近	275	222	96	116	74	123	4	3	—
	キングゴブリン	木属性	52	724	283	近	275	222	97	116	74	123	4	3	—
	フェンリル	水属性	52	787	252	近	321	243	83	104	74	123	3	3	—
	フェンリル	水属性	52	787	252	近	321	243	84	104	74	123	3	3	—
	リザードシャドウ	雷属性	52	693	299	近	275	222	112	141	78	123	5	3	—
	リザードシャドウ	雷属性	52	693	299	近	275	222	113	141	78	123	5	3	—

ミストレス遺跡 第02階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
①〜⑧	バルログ	雷属性	54	825	264	近	324	247	84	106	77	128	3	2	—
	バルログ	雷属性	54	825	264	近	324	247	85	106	77	128	3	2	—
	バルログ	雷属性	54	825	264	近	324	247	86	106	77	128	3	2	—
	バルログ	雷属性	54	825	264	近	324	247	87	106	77	128	3	2	—
	バジリスク	光属性	54	759	297	近	278	225	95	118	77	128	4	3	—
	バジリスク	光属性	54	759	297	近	278	225	95	118	77	128	4	3	—
	ヒポグリフ	火属性	54	726	313	近	258	205	115	143	82	128	5	4	—
	ヒポグリフ	火属性	54	726	313	近	258	205	116	143	82	128	5	4	—

ミストレス遺跡 第03階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
①〜⑧	ボルトゴーレム	雷属性	56	714	408	近	234	196	94	118	273	136	3	2	サンダー/アタックフォール/マジックフォール/ライトニング
	ボルトゴーレム	雷属性	56	714	408	近	234	196	95	118	273	136	3	2	サンダー/アタックフォール/マジックフォール/ライトニング
	ボルトゴーレム	雷属性	56	714	408	近	234	196	96	118	273	136	3	2	サンダー/アタックフォール/マジックフォール/ライトニング
	ボルトゴーレム	雷属性	56	714	408	近	234	196	97	118	273	136	3	2	サンダー/アタックフォール/マジックフォール/ライトニング
	ホーンカイザー	木属性	56	850	272	中	327	250	85	106	79	133	3	2	—
	ホーンカイザー	木属性	56	850	272	中	327	250	86	106	79	133	3	2	—
	フェンリル	水属性	56	748	323	近	265	207	115	143	84	133	5	4	—
	フェンリル	水属性	56	748	323	近	265	207	116	143	84	133	5	4	—

ミストレス遺跡 第04階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
①〜⑧	バルログ	雷属性	58	875	280	近	331	254	85	107	82	137	4	3	—
	バルログ	雷属性	58	875	280	近	331	254	86	107	82	137	4	3	—
	ホーンカイザー	木属性	58	875	280	中	331	254	84	107	82	137	3	3	—
	ホーンカイザー	木属性	58	875	280	中	331	254	87	107	82	137	3	3	—
	バジリスク	光属性	58	805	315	近	284	232	95	120	82	137	3	2	—
	バジリスク	光属性	58	805	315	近	284	232	96	120	82	137	3	2	—
	リザードシャドウ	雷属性	58	770	332	近	268	209	116	146	87	137	3	2	—
	リザードシャドウ	雷属性	58	770	332	近	268	209	117	146	87	137	3	2	—

ミストレス遺跡 第05階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
①〜⑤	アルケミニオン	雷属性	60	864	432	特	385	270	122	153	290	147	0	2	ファイアフレイム/ヒートストーム/カオスフレア/テンプテーション/キュアオール/エイミング/クロスクルセイド
	アルケミックアイ	雷属性	60	756	432	近	240	202	95	121	295	147	4	3	ファイアフレイム/ヒートストーム
	アルケミックアイ	雷属性	60	756	432	近	240	202	96	121	295	147	4	3	ファイアフレイム/ヒートストーム
	アルケミックアイ	雷属性	60	756	432	近	240	202	97	121	295	147	4	3	ファイアフレイム/ヒートストーム
	アルケミックアイ	雷属性	60	756	432	近	240	202	98	121	295	147	4	3	ファイアフレイム/ヒートストーム

ミストレス遺跡 第06階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
①〜⑧	ダークロード	闇属性	62	814	351	中	276	216	118	150	92	145	4	3	—
	ダークロード	闇属性	62	814	351	中	276	216	119	150	92	145	4	3	—
	ダークロード	闇属性	62	814	351	中	276	216	120	150	92	145	4	3	—
	ダークロード	闇属性	62	814	351	中	276	216	121	150	92	145	4	3	—
	ボギー	雷属性	62	851	333	中	292	239	96	124	87	145	5	5	—
	ボギー	雷属性	62	851	333	中	292	239	97	124	87	145	5	5	—
	ボギー	雷属性	62	851	333	中	292	239	98	124	87	145	5	5	—
	ボギー	雷属性	62	851	333	中	292	239	99	124	87	145	5	5	—

ミストレス遺跡 第07階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
1〜8	アポカリプス	闇属性	64	950	304	中	346	266	89	113	88	149	3	[illegible]	—
	アポカリプス	闇属性	64	950	304	中	346	266	90	113	88	149	3	[illegible]	—
	アポカリプス	闇属性	64	950	304	中	346	266	91	113	88	149	3	[illegible]	—
	アポカリプス	闇属性	64	950	304	中	346	266	92	113	88	149	3	[illegible]	—
	イービル	闇属性	64	798	456	中	247	208	99	126	308	152	3	[illegible]	キュアー/アクア/クリアラー/キュアラー/スプラッシュ/スリープウェーブ/パラライズ/アイスク[illegible]
	イービル	闇属性	64	798	456	中	247	208	100	126	308	152	3	[illegible]	キュアー/アクア/クリアラー/キュアラー/スプラッシュ/スリープウェーブ/パラライズ/アイスク[illegible]
	イービル	闇属性	64	798	456	中	247	208	101	126	308	152	3	[illegible]	ダーク/アビス/マジックブースト/コンフューズ/レジストフォール/アストラルシード
	イービル	闇属性	64	798	456	中	247	208	102	126	308	152	3	[illegible]	ダーク/アビス/マジックブースト/コンフューズ/レジストフォール/アストラルシード

ミストレス遺跡 第08階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
1〜8	フェンリル	水属性	66	897	351	近	300	246	100	129	89	152	4	[illegible]	—
	ホーンカイザー	木属性	66	975	312	中	350	270	91	115	89	152	3	[illegible]	—
	バルログ	雷属性	66	975	312	近	350	270	92	115	89	152	4	[illegible]	—
	リザードシャドウ	雷属性	66	858	370	近	283	223	124	156	94	152	5	[illegible]	—
	バジリスク	光属性	66	897	351	近	300	246	103	129	89	152	4	[illegible]	—
	ヒポグリフ	炎属性	66	858	370	近	283	223	126	156	94	152	5	[illegible]	—
	ボルトゴーレム	雷属性	66	819	468	近	250	211	102	129	315	156	3	[illegible]	サンダー/アタックフォール/マジックフォール/ライトニング/キュアラー/プラズマボルト
	キングゴブリン	木属性	66	897	351	近	300	246	101	129	89	152	4	[illegible]	—

ミストレス遺跡 第09階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
1〜8	ボギー	雷属性	68	999	320	中	354	273	91	116	94	158	3	[illegible]	—
	ボギー	雷属性	68	999	320	中	354	273	92	116	94	158	3	[illegible]	—
	ダークロード	闇属性	68	920	360	中	304	249	102	130	94	158	4	[illegible]	—
	ダークロード	闇属性	68	920	360	中	304	249	103	130	94	158	4	[illegible]	—
	イービル	闇属性	68	840	480	中	253	214	103	130	327	162	3	[illegible]	ファイアフレイム/アタックブースト/ガードフォール/ヒートストーム/テンプテーション/カオスフレ[illegible]
	イービル	闇属性	68	840	480	中	253	214	104	130	327	162	3	[illegible]	ファイアフレイム/アタックブースト/ガードフォール/ヒートストーム/テンプテーション/カオスフレ[illegible]
	アポカリプス	闇属性	68	880	380	中	287	226	125	157	99	158	5	[illegible]	—
	アポカリプス	闇属性	68	880	380	中	287	226	126	157	99	158	5	[illegible]	—

ミストレス遺跡 第10階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
1〜5	アルケミニオン	雷属性	70	984	492	特	410	289	133	166	333	168	0	[illegible]	ニードルウッド/ジャングルコンボ/ユグドラシル/パラライズ/キュアオール/エイミング/クロスクル[illegible]
	アルケミックアイ	雷属性	70	861	492	近	256	216	103	132	338	168	4	[illegible]	ニードルウッド/ジャングルコンボ/スリープウェーブ
	アルケミックアイ	雷属性	70	861	492	近	256	216	104	132	338	168	4	[illegible]	ニードルウッド/ジャングルコンボ/スリープウェーブ
	アルケミックアイ	雷属性	70	861	492	近	256	216	105	132	338	168	4	[illegible]	ニードルウッド/ジャングルコンボ/スリープウェーブ
	アルケミックアイ	雷属性	70	861	492	近	256	216	106	132	338	168	4	[illegible]	ニードルウッド/ジャングルコンボ/スリープウェーブ

ミストレス遺跡 第11階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
1〜8	ヒコピン	火属性	72	880	500	近	259	230	102	133	348	172	4	3	ファイアフレイム/ヒートストーム/カオスフレア
	ヒコピン	火属性	72	892	500	近	259	230	103	133	347	173	4	3	ファイアフレイム/ヒートストーム/カオスフレア
	ヒコピン	火属性	72	888	500	近	259	230	104	133	345	176	4	3	ファイアフレイム/ヒートストーム/カオスフレア
	ヒコピン	火属性	72	876	500	近	259	20	105	133	350	172	4	3	ファイアフレイム/ヒートストーム/カオスフレア
	ヒコピン	火属性	72	874	500	近	259	230	106	133	351	172	4	3	ファイアフレイム/ヒートストーム/カオスフレア
	ヒコピン	火属性	72	875	500	近	259	230	107	133	347	171	4	3	ファイアフレイム/ヒートストーム/カオスフレア
	ヒコピン	火属性	72	870	500	近	259	230	108	133	356	174	4	3	ファイアフレイム/ヒートストーム/カオスフレア
	ヒコピン	火属性	72	885	500	近	259	230	109	133	352	180	4	3	ファイアフレイム/ヒートストーム/カオスフレア

ミストレス遺跡 第12階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
1〜8	ミコピン	水属性	74	890	508	近	262	232	106	136	358	178	4	3	アクア/スプラッシュ/アイスクラッシュ/キュアラー
	ミコピン	水属性	74	890	508	近	262	232	107	136	358	178	4	3	アクア/スプラッシュ/アイスクラッシュ/キュアラー
	ミコピン	水属性	74	890	508	近	262	232	108	136	358	178	4	3	アクア/スプラッシュ/アイスクラッシュ/キュアラー
	ミコピン	水属性	74	890	508	近	262	232	109	136	358	178	4	3	アクア/スプラッシュ/アイスクラッシュ/キュアラー
	ミコピン	水属性	74	890	508	近	262	232	110	136	358	178	4	3	アクア/スプラッシュ/アイスクラッシュ/キュアラー
	ミコピン	水属性	74	890	508	近	262	232	111	136	358	178	4	3	アクア/スプラッシュ/アイスクラッシュ/キュアラー
	ミコピン	水属性	74	890	508	近	262	232	112	136	358	178	4	3	アクア/スプラッシュ/アイスクラッシュ/キュアラー
	ミコピン	水属性	74	890	508	近	262	232	113	136	358	178	4	3	アクア/スプラッシュ/アイスクラッシュ/キュアラー

ミストレス遺跡 第13階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
1〜8	キコピン	木属性	76	905	517	近	266	234	106	136	366	181	4	3	ニードルウッド/ジャングルコンボ/ユグドラシル/スリープウェーブ/パラライズ
	キコピン	木属性	76	905	517	近	266	234	107	136	366	181	4	3	ニードルウッド/ジャングルコンボ/ユグドラシル/スリープウェーブ/パラライズ
	キコピン	木属性	76	905	517	近	266	234	108	136	366	181	4	3	ニードルウッド/ジャングルコンボ/ユグドラシル/スリープウェーブ/パラライズ
	キコピン	木属性	76	905	517	近	266	234	109	136	366	181	4	3	ニードルウッド/ジャングルコンボ/ユグドラシル/スリープウェーブ/パラライズ
	キコピン	木属性	76	905	517	近	266	234	110	136	366	181	4	3	ニードルウッド/ジャングルコンボ/ユグドラシル/スリープウェーブ/パラライズ
	キコピン	木属性	76	905	517	近	266	234	111	136	366	181	4	3	ニードルウッド/ジャングルコンボ/ユグドラシル/スリープウェーブ/パラライズ
	キコピン	木属性	76	905	517	近	266	234	112	136	366	181	4	3	ニードルウッド/ジャングルコンボ/ユグドラシル/スリープウェーブ/パラライズ
	キコピン	木属性	76	905	517	近	266	234	113	136	366	181	4	3	ニードルウッド/ジャングルコンボ/ユグドラシル/スリープウェーブ/パラライズ

エクストラダンジョン制覇の特典

エクストラダンジョンの全階層をクリアすると、「スレイプニール」というアクセサリーを獲得することができる。その効果はムーブを+1するというもの。すべてのアイテムのなかでただ1つ、スレイプニールだけが持っている効果だ。その実用性は抜群だぞ。



◀スレイプニールをゲット。以降、クリアする度に獲得できるぞ。

ミストレス遺跡 第14階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
❶〜❽	フコビン	風属性	78	919	525	近	270	236	107	137	376	187	4	3	ウィンドカッター／スラッシュゲイル／ジェットストーム／ベノム／コンフューズ
	フコビン	風属性	78	919	525	近	270	236	108	137	376	187	4	3	ウィンドカッター／スラッシュゲイル／ジェットストーム／ベノム／コンフューズ
	フコビン	風属性	78	919	525	近	270	236	109	137	376	187	4	3	ウィンドカッター／スラッシュゲイル／ジェットストーム／ベノム／コンフューズ
	フコビン	風属性	78	919	525	近	270	236	110	137	376	187	4	3	ウィンドカッター／スラッシュゲイル／ジェットストーム／ベノム／コンフューズ
	フコビン	風属性	78	919	525	近	270	236	111	137	376	187	4	3	ウィンドカッター／スラッシュゲイル／ジェットストーム／ベノム／コンフューズ
	フコビン	風属性	78	919	525	近	270	236	112	137	376	187	4	3	ウィンドカッター／スラッシュゲイル／ジェットストーム／ベノム／コンフューズ
	フコビン	風属性	78	919	525	近	270	236	113	137	376	187	4	3	ウィンドカッター／スラッシュゲイル／ジェットストーム／ベノム／コンフューズ
	フコビン	風属性	78	919	525	近	270	236	114	137	376	187	4	3	ウィンドカッター／スラッシュゲイル／ジェットストーム／ベノム／コンフューズ

ミストレス遺跡 第15階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
❶〜❺	アルケミニオン	雷属性	80	999	534	特	439	302	141	177	380	191	0	3	ウィンドカッター／スラッシュゲイル／コンフューズ／ジェットストーム／キュアオール／エイミング／クロスクルセイド
	アルケミックアイ	雷属性	80	934	534	近	274	239	111	140	386	191	4	3	ウィンドカッター／スラッシュゲイル／ベノム
	アルケミックアイ	雷属性	80	934	534	近	274	239	112	140	386	191	4	3	ウィンドカッター／スラッシュゲイル／ベノム
	アルケミックアイ	雷属性	80	934	534	近	274	239	113	140	386	191	4	3	ウィンドカッター／スラッシュゲイル／ベノム
	アルケミックアイ	雷属性	80	934	534	近	274	239	114	140	386	191	4	3	ウィンドカッター／スラッシュゲイル／ベノム

ミストレス遺跡 第16階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
❶〜❽	グラディエイター	木属性	82	999	406	近	333	267	113	141	115	193	4	3	—
	グラディエイター	木属性	82	999	406	近	333	267	224	142	115	193	4	3	—
	サジタリウス	風属性	82	994	429	遠	313	247	136	171	122	193	5	4	—
	サジタリウス	風属性	82	994	429	遠	313	247	137	172	122	193	5	4	—
	ソーサラー	闇属性	82	949	542	近	277	242	112	141	398	198	3	2	ダーク／アビス／アストラルシード／スカルビヨンド／マジックブースト
	ソーサラー	闇属性	82	949	542	近	277	242	113	141	398	198	3	2	ダーク／アビス／アストラルシード／スカルビヨンド／マジックブースト
	アポースル	水属性	82	949	542	近	277	242	114	141	398	198	3	2	キュアー／キュアラー／サルベーション／アタックブースト／テックブースト／スピードブースト／ガードブースト
	アポースル	水属性	82	949	542	近	277	242	115	141	398	198	3	2	キュアー／キュアラー／サルベーション／アタックブースト／テックブースト／スピードブースト／ガードブースト

ミストレス遺跡 第17階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
❶〜❽	グラディエイター	木属性	84	999	413	近	338	270	114	143	117	197	4	3	—
	グラディエイター	木属性	84	999	413	近	338	270	115	143	117	197	4	3	—
	サジタリウス	風属性	84	999	436	遠	319	219	138	173	124	197	5	4	—
	サジタリウス	風属性	84	999	436	遠	319	219	139	173	124	197	5	4	—
	パイレート	火属性	84	999	367	近	394	296	102	128	117	197	4	3	—
	パイレート	火属性	84	999	367	近	394	296	103	128	117	197	4	3	—
	クンフーマスター	火属性	84	999	367	近	394	296	101	128	117	197	3	2	—
	クンフーマスター	火属性	84	999	367	近	394	296	104	128	117	197	3	2	—

ミストレス遺跡 第18階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
❶〜❽	アポースル	水属性	86	977	558	近	285	209	107	138	419	209	3	2	キュアー／キュアラー／サルベーション／アタックブースト／テックブースト／スピードブースト／ガードブースト
	アポースル	水属性	86	977	558	近	285	209	112	138	419	209	3	2	キュアー／キュアラー／サルベーション／アタックブースト／テックブースト／スピードブースト／ガードブースト
	アポースル	水属性	86	977	558	近	285	209	113	138	419	209	3	2	キュアー／キュアラー／サルベーション／アタックブースト／テックブースト／スピードブースト／ガードブースト
	アポースル	水属性	86	977	558	近	285	209	114	138	419	209	3	2	キュアー／キュアラー／サルベーション／アタックブースト／テックブースト／スピードブースト／ガードブースト
	ソーサラー	闇属性	86	977	558	近	285	209	108	138	419	209	3	2	ダーク／アビス／アストラルシード／スカルビヨンド／マジックブースト
	マジシャン	風属性	86	977	558	近	285	209	109	138	419	209	3	2	ダーク／アビス／アストラルシード／スカルビヨンド／マジックブースト
	メイジ	火属性	86	977	558	近	285	209	110	138	419	209	3	2	ダーク／アビス／アストラルシード／スカルビヨンド／マジックブースト
	ウィザード	雷属性	86	977	558	近	285	209	111	138	419	209	3	2	ダーク／アビス／アストラルシード／スカルビヨンド／マジックブースト

ミストレス遺跡 第19階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
❶〜❽	ダークキャリバー	雷属性	88	999	447	近	326	225	142	178	133	209	5	3	—
	ダークキャリバー	雷属性	88	999	376	近	403	304	105	131	126	209	3	2	—
	ダークキャリバー	雷属性	88	999	376	近	403	304	106	131	126	209	3	2	—
	ダークキャリバー	雷属性	88	999	447	近	326	225	141	178	133	209	5	3	—
	ダークキャリバー	雷属性	88	999	423	近	345	278	116	147	126	209	4	3	—
	ダークキャリバー	雷属性	88	999	447	近	326	225	143	178	133	209	5	3	—
	ダークキャリバー	雷属性	88	999	423	近	345	278	117	147	126	209	4	3	—
	ダークキャリバー	雷属性	88	999	423	近	345	278	118	147	126	209	4	3	—

ミストレス遺跡 第20階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
❶〜❺	アルケミニオン	雷属性	90	999	572	特	463	322	150	188	433	219	0	3	シャイン／フォトンブラスト／レイフラッシュ／リジェクション／キュアオール／エイミング／クロスクルセイド
	アルケミックアイ	雷属性	90	999	572	近	289	215	111	141	440	219	4	3	シャイン／フォトンブラスト／キュアラー
	アルケミックアイ	雷属性	90	999	572	近	289	215	112	141	440	219	4	3	シャイン／フォトンブラスト／キュアラー
	アルケミックアイ	雷属性	90	999	572	近	289	215	113	141	440	219	4	3	シャイン／フォトンブラスト／キュアラー
	アルケミックアイ	雷属性	90	999	572	近	289	215	114	141	440	219	4	3	シャイン／フォトンブラスト／キュアラー

ミストレス遺跡 第21階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL SKILL
❶〜❺	ソードマスター	火属性	92	999	483	近	450	319	120	143	123	214	4	3	レイジングビート／ドライブチャージ／レーヴェハウンド
	シノビ	風属性	92	918	483	中	328	253	158	190	350	204	5	4	紅炎符／紫電符／隼の術／夢幻／雷神招来／風神招来
	サヴァント	水属性	92	821	531	遠	346	229	120	166	164	209	3	2	ブラインド／コンフューズ／ポイゾナス
	よなたま勇者	水属性	92	870	458	近	516	238	133	32	130	218	4	3	きらめき
	サムライ	木属性	92	870	458	近	373	253	133	198	130	198	4	3	一刀／穿孔撃／陰桜／三宝印／乱れ桜

ミストレス遺跡 第22階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL / SKILL
①～⑥	聖銃士	無属性	94	978	244	近	442	295	128	160	139	211	4	3	破魔銃術1式／ランブルヒット／破魔銃術2式／ポイントショット／破魔銃術3式
	リムガーディアン	竜属性	94	880	256	遠	347	236	134	184	145	211	4	3	クロスインブロウ／影撃ち／エイミング／イノセントアロー／ラピッドブレイク
	ソードマスター	火属性	94	999	244	近	452	312	121	144	125	211	4	3	レイジングビート／ドライブチャージ／レーヴェハウンド
	プリースト	水属性	94	782	280	近	305	233	115	152	152	227	4	3	キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー／スプラッシュ
	シノビ	風属性	94	929	244	中	329	256	160	192	152	212	5	4	遠当て／夢幻
	サヴァント	水属性	94	831	268	遠	350	232	121	168	166	216	3	2	ブラインド／コンフューズ／ポイゾナス

ミストレス遺跡 第23階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL / SKILL
①～⑦	リムブレイバー	竜属性	96	987	493	近	448	279	128	161	142	223	4	3	破魔銃術1式／ランブルヒット／破魔銃術2式／ポイントショット／破魔銃術3式／リムシールド／リムアソート／リムウォール
	リムガーディアン	竜属性	96	888	517	遠	348	270	134	185	149	223	4	3	応急手当／クロスインブロウ／影撃ち／エイミング／イノセントアロー／ラピッドブレイク
	ソードマスター	火属性	96	999	493	近	460	314	121	144	127	224	4	3	レイジングビート／ドライブチャージ／レーヴェハウンド
	アークナイト	雷属性	96	999	517	中	436	305	128	169	349	229	4	3	サンダー／アタックフォール／ライトニング／パワーストライク／パイルバンカー／クロスクルセイド／ハイディフェンス／聖なる盾
	サヴァント	水属性	96	838	542	遠	338	279	121	169	170	226	3	2	ブラインド／コンフューズ／ポイゾナス
	よなたま勇者	水属性	96	888	468	近	510	298	134	32	134	234	4	3	きらめき／もーれつ／うるおい
	サムライ	木属性	96	987	517	近	420	288	140	169	334	228	4	3	一刀／穿孔撃／陰桜／三宝印／疾風閃／乱れ桜

ミストレス遺跡 第24階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL / SKILL
①～⑧	暁光の魔女	光属性	98	895	571	中	381	262	143	146	460	266	4	3	シャイン／キュアー／クァイエット／キュアラー／フォトンブラスト／キュアストリーム／レイフラッシュ
	清廉の魔女	水属性	98	796	596	近	360	244	110	154	375	259	3	2	キュアー／アクア／クリアラー／キュアラー／スプラッシュ／アイスクラッシュ／サルベーション
	浮雲の魔女	風属性	98	895	571	遠	361	253	156	187	360	271	5	4	ウィンドカッター／ベノム／スラッシュゲイル／コンフューズ／ジェットストーム
	覇緑の魔女	木属性	98	995	546	近	450	253	149	138	346	256	4	3	ニードルウッド／ジャングルコンボ／スリープウェーブ／パラライズ／スクイーズ／ユグドラシル
	紫電の魔女	雷属性	98	895	621	近	310	235	136	179	482	295	3	2	サンダー／ライトニング／キュアラー／リフレクション／プラズマボルト
	星影の魔女	闇属性	98	945	621	中	401	253	117	154	467	253	4	3	キュアオール／クリアラー／ダーク／アビス／スカルビヨンド／アストラルシード
	紅蓮の魔女	火属性	98	995	596	近	421	262	123	154	353	253	4	4	ファイアフレイム／ヒートストーム／テンプテーション／リジェクション／カオスフレア
	錬聖魔女	雷属性	98	999	591	遠	458	249	147	185	458	251	4	3	サンダー／ライトニング／テンプテーション／プラズマボルト／ポイントショット／応急手当

ミストレス遺跡 第25階層

No.	名前	属性	Lv.	HP	MP	タイプ	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP	SPELL / SKILL
①～⑤	アルケミニオン	雷属性	99	999	598	特	586	439	157	196	577	343	0	3	ダーク／アビス／アストラルシード／マジックブースト／キュアオール／スカルビヨンド／エイミング／クロスクルセイド
	アルケミックアイ	雷属性	99	999	598	近	303	226	117	147	484	243	3	0	サンダー／ライトニング／サルベーション／プラズマボルト
	アルケミックアイ	雷属性	99	999	598	近	303	226	117	147	484	243	4	3	サンダー／ライトニング／コンフューズ／プラズマボルト
	アルケミックアイ	雷属性	99	999	598	近	303	226	117	147	484	243	4	3	サンダー／ライトニング／パラライズ／プラズマボルト
	アルケミックアイ	雷属性	99	999	598	近	303	226	117	147	484	243	4	3	サンダー／ライトニング／スリープウェーブ／プラズマボルト

通信対戦攻略

通信対戦を行うときに知っておきたいルールや法則、また実際に通信対戦で使用される戦闘マップを紹介するぞ。

通信対戦のルール

「通信対戦」はどの種類を選んでも変わらない基本ルールが存在する。出撃ユニットを選択するエントリー画面と戦闘中の各ユニットの行動時に「90秒」の制限時間が存在するという点と、勝利・敗北条件が「どちらかのユニットが全滅」したときで統一されているという点だ。特に制限時間の存在により正確な判断と操作が要求されるぞ。

右の表は、「Wi-Fi対戦」の「誰とでも対戦」を選択したときのマッチング決定の基準を示したものだ。パーティ全体の平均レベルを比較して、最適な対戦相手を探し出す仕組みになっている。

●「誰とでも対戦」マッチング方式

1. 平均レベル差が±5以内のプレイヤーを検索する
2. 平均レベル差が±10以内のプレイヤーを検索する
3. 平均レベル差が±15以内のプレイヤーを検索する
4. 平均レベル差を無制限にして検索する



◀対戦相手を検索中。緊張の一瞬だ。対戦相手が見つかったら、エントリー画面に移動する。制限時間のことも考え、先に出撃メンバーや基本的な戦い方を考えておくといいだろう。すでに戦いは始まっているぞ。

Wi-Fi対戦でアイテムを獲得する

Wi-Fi対戦メニュー内の「誰とでも対戦」を行うことでアイテムを獲得できる。獲得するアイテムの内容は、プレイヤーが選択した「出撃ユニット全員の平均レベル」と「勝敗」によって基本的なランクが決定される仕組みになっている。

獲得アイテムはそれぞれS、A、Bの3段階のレアリティが設定されていて、対戦相手のレベルが高いほど獲得できるアイテムのレアリティが上昇する。よりよいアイテムを獲得するためには運と実力の両方が必要になるぞ。なお、各レアリティごとのアイテムの内容も【➡P.116】で掲載した。参考にして今後の戦いにそなえて欲しい。



◀対戦で全力を尽くすも、一歩およばず敗北してしまった。だが、多少レアリティは落ちてしまうがアイテムは獲得可能だ。


▶「誰とでも対戦」ではアクセサリーと呪言を獲得できる。当然本編にも使用可能だ。対戦を楽しみながらアイテムを集めていこう。

●「誰とでも対戦」アイテム獲得の基本ルール

平均レベル差	勝利した場合	敗北した場合
+11以上	レアリティSのアイテムを3つ入手	レアリティA～Bのアイテムを3つ入手
+6～+10	レアリティSのアイテムを2つ入手	レアリティA～Bのアイテムを2つ入手
+1～+5	レアリティS～Aのアイテムを2つ入手	レアリティA～Bのアイテムを1つ入手
±0～-5	レアリティS～Bのアイテムを2つ入手	レアリティA～Bのアイテムを1つ入手
-6～-10	レアリティS～Bのアイテムを1つ入手	レアリティBのアイテムを1つ入手
-11以上	レアリティBのアイテムを2つ入手	レアリティBのアイテムを1つ入手

Wi-Fi対戦獲得アイテムリスト

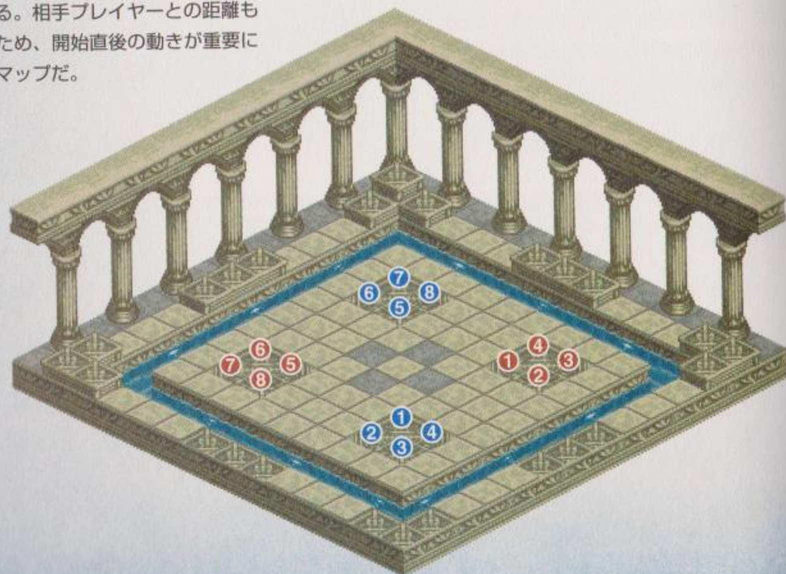
●獲得アイテム一覧

レアリティ	分類	アイテム名
S	アクセサリー	サンダル
	呪言	ウィース
	呪言	ルーマ
	呪言	ティエ
	呪言	フェア
	呪言	メギラ
	呪言	リオス
	呪言	セレーノ
	呪言	エスト
	呪言	バル
A	アクセサリー	だいみょうぐそく
	アクセサリー	フェザーグローブ
	アクセサリー	ルーンリング
	アクセサリー	ルーンブレス
	アクセサリー	ブラックマント
	アクセサリー	きしのこて
	アクセサリー	グリーンストーン
	アクセサリー	マッスルベルト
	呪言	ロガ
	呪言	ロウム
	呪言	ファーヴ
	呪言	チーノ
	呪言	ブラート
	呪言	ラクト
	呪言	シュコン
	呪言	ソルベ
	呪言	ノトス
B	アクセサリー	ぶしょうのぐそく
	アクセサリー	プロテクター
	アクセサリー	サファイヤリング
	アクセサリー	サファイヤブレス
	アクセサリー	サバイバルマント
	アクセサリー	てつのこて
	アクセサリー	イエローストーン
	アクセサリー	はらまき
	呪言	ブロクス
	呪言	フォリス
	呪言	オーレ
	呪言	アネモス
	呪言	ニトル
	呪言	ポース
	呪言	ウェスペ
	呪言	リム
	呪言	クリエ

「誰とでも対戦」で獲得できるアイテムをレアリティごとに分類し、一覧にまとめた。高レベルのアクセサリーや呪言がそろっているぞ。なかでも注目したいのはSランクの「サンダル」。強力なレア呪言練成の素材となるアイテムで、本編では3つしか入手できない貴重品だ。

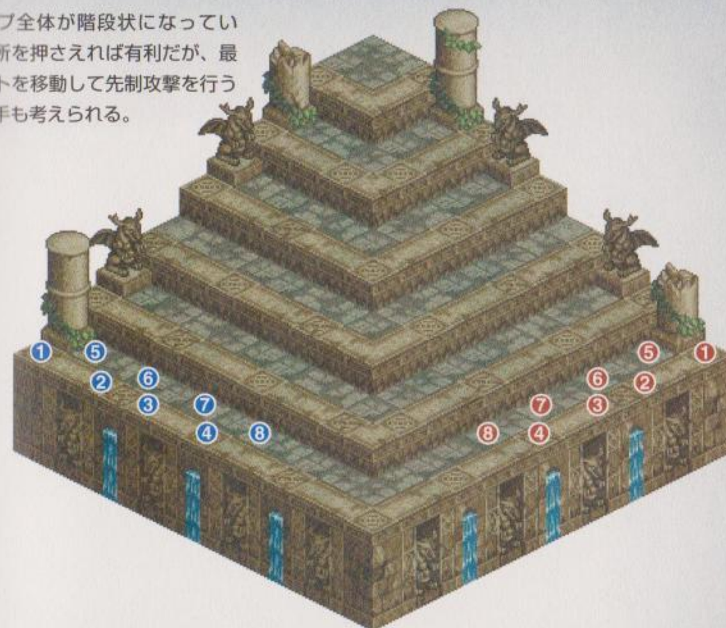
[通信対戦] マップNo.1

マップが狭く、初期配置は密集している。相手プレイヤーとの距離も近いため、開始直後の動きが重要になるマップだ。



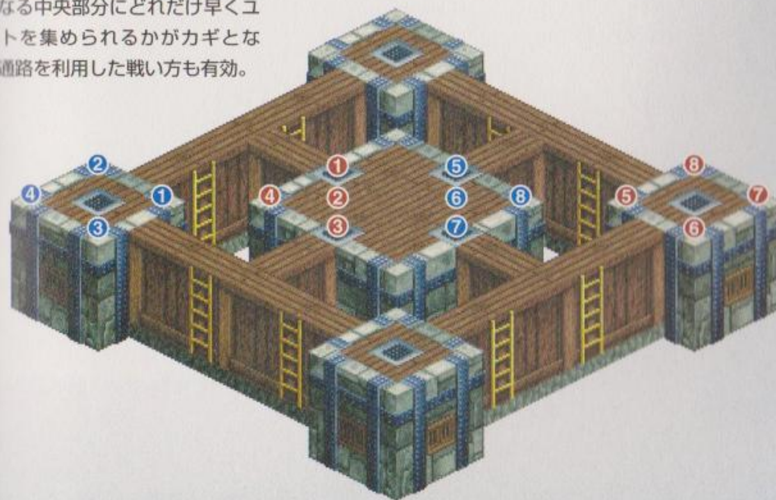
[通信対戦] マップNo.2

マップ全体が階段状になっている。高所を押さえれば有利だが、最短ルートを移動して先制攻撃を行うという手も考えられる。



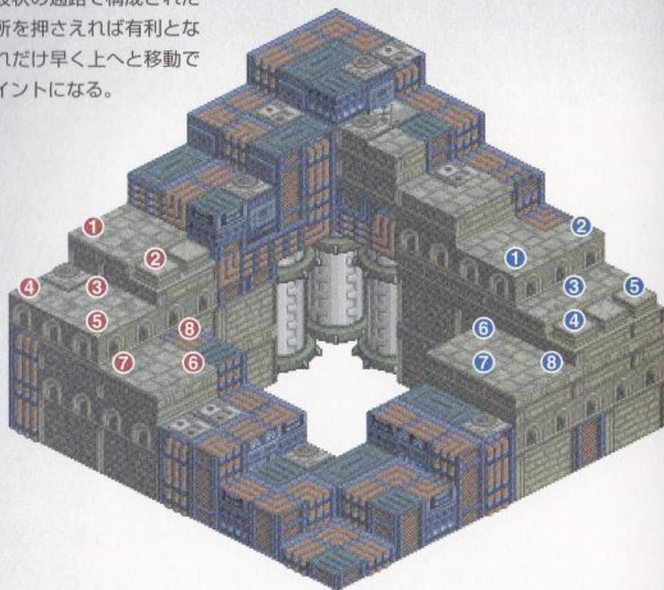
[通信対戦] マップNo.3

初期配置が分散している。主な戦場となる中央部分にどれだけ早くユニットを集められるかがカギとなる。通路を利用した戦い方も有効。



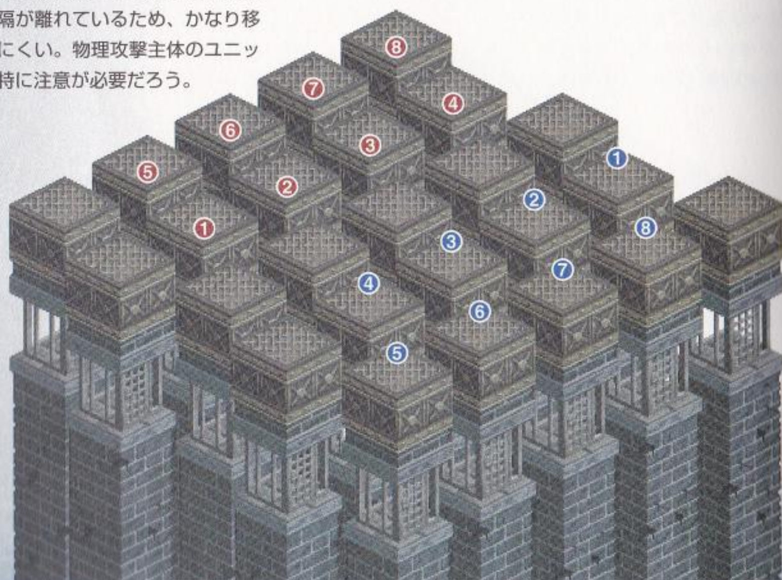
[通信対戦] マップNo.4

全体が階段状の通路で構成されたマップ。高所を押さえれば有利となるため、どれだけ早く上へと移動できるかがポイントになる。



[通信対戦] マップNo.5

比較的広めのマップ。足場と足場の間隔が離れているため、かなり移動しにくい。物理攻撃主体のユニットは特に注意が必要だろう。



Data

Chapter 3

データ

味方ユニットデータ

●データの見方

アルフ
▶聖銃士

本作の主人公。平均的な成長をみせるアタッカー。遠距離攻撃スキルを主に習得するため、中、遠距離からの攻撃役をまかせると真価を発揮する。特に「ポイントショット」や「破魔銃術」系は終盤まで活用できる強力なスキル。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
無属性	Lv.1・第1章	近距離

装備タイプ：剣／兜／鎧
初期装備：ブロードソード／はちまき／レザーアーマー

初期ステータス									
HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
40／A	10／C	10／A	10／S	8／B	10／B	7／C	5／B	4	3

習得魔法／スキル			
3	破魔銃術1式	23	破魔銃術3式
8	ランブルヒット	—	—
13	破魔銃術2式	—	—
18	ポイントショット	—	—

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
バーストラッシュ	7	物理	3	直線2	直線2
	効果 1.3倍の物理ダメージ+麻痺3ターン				
マッハスラッシュ	27	物理	3	T字	T字
	効果 1.5倍の物理ダメージ+麻痺3ターン				
	—	—	—	—	—
	効果 —				

①グラフィック
ユニットのグラフィック。

②名前・クラス名
上段がユニットの名前。下段がクラス名を表す。

③ユニット解説
ユニットの特性を解説している。

④ユニット属性
ユニットの属性。

⑤加入時Lv.・章数
正式にパーティに参加するレベルとタイミング。アルフ（リム）、テオ（リム）、レオン（ソードマスター）、セシル（覚醒）は、レベルの変化がないため記載していない。

⑥攻撃タイプ
通常攻撃の攻撃タイプ。近距離、中距離、遠距離の3種類がある。攻撃タイプについては 【➡P.026】を参照のこと。

⑦装備タイプ・初期装備
装備可能な装備品の種類と、正式にパーティに参加したときの装備品。それぞれ左から武器／頭防具／胴防具を示す。

⑧初期ステータス
Lv.1のときのステータス値。アタック=ATK、ガード=GRD、スピード=SPD、テクニック=TEC、マジック=MGC、レジスト=RES、ムーブ=MOV、ジャンプ=JMPとそれぞれ略して表記した。この数値には装備によるステータス値の変動は含まれていない。「／」から後半のアルファベットはステータス値の成長度を示していて、このランクが高いほどレベルアップ時のステータス成長が高いものであることを表している。ランクはS・A・B・Cの4段階に分類している。なお、ゲーム中ではLv.1の状態が確認できないユニットも含まれている。

⑨習得魔法／スキル
ユニットが習得する魔法、またはスキルの習得レベルと名前。名前が青い文字のものは魔法、赤い文字のものはスキルを示している。

⑩フラッシュドライブデータ
ユニットが習得するフラッシュドライブのデータ。
名称：フラッシュドライブの名前。
習得レベル：フラッシュドライブを習得するレベル。
タイプ：物理、回復、魔法の3タイプがある。物理は通常攻撃の、魔法は魔法のステータス変化や属性などの影響を受ける。
高さ制限：発動ユニットと対象ユニットの高低差がこの数値を超えていると、たとえ射程範囲内でも効果を与えることができない。
射程：そのフラッシュドライブの届く距離。
範囲：効果の広さ。特殊な範囲については 【➡P.030】を参照のこと。
効果：与えるダメージなどの効果の詳細。

アルフ
▶聖銃士

本作の主人公。平均的な成長をみせるアタッカー。遠距離攻撃スキルを主に習得するため、中、遠距離からの攻撃役をまかせると真価を発揮する。特に「ポイントショット」や「破魔銃術」系は終盤まで活用できる強力なスキル。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
無属性	Lv.1・第1章	近距離

装備タイプ：剣／兜／鎧
初期装備：ブロードソード／はちまき／レザーアーマー

初期ステータス									
HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
40／A	10／C	10／A	10／S	8／B	10／B	7／C	5／B	4	3

習得魔法／スキル			
3	破魔銃術1式	23	破魔銃術3式
8	ランブルヒット	—	—
13	破魔銃術2式	—	—
18	ポイントショット	—	—

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
バーストラッシュ	7	物理	3	直線2	直線2
	効果 1.3倍の物理ダメージ+麻痺3ターン				
マッハスラッシュ	27	物理	3	T字	T字
	効果 1.5倍の物理ダメージ+麻痺3ターン				
—	—	—	—	—	—
	効果 —				

アルフ（リム）
▶リムブレイバー

非常に強力な回復、補助スキルを新たに獲得。特に「リムアソート」の使い勝手は抜群だ。遠距離攻撃能力は以前と変わらないため、攻守にわたって活躍できる。本編では強制参加のユニットなので、装備は万全に整えよう。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
竜属性	第17章	近距離

装備タイプ：剣／兜／鎧
初期装備：—

初期ステータス									
HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
40／A	10／C	10／A	10／S	8／B	10／B	7／C	5／B	4	3

習得魔法／スキル			
3	破魔銃術1式	23	破魔銃術3式
8	ランブルヒット	28	リムシールド
13	破魔銃術2式	37	リムアソート
18	ポイントショット	41	リムウォール

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
リムシュート	覚醒時	物理	6	4	小
	効果 1.3倍の物理ダメージ+麻痺3ターン				
リムブラスト	覚醒時	物理	6	5	小
	効果 1.5倍の物理ダメージ+麻痺4ターン				
ドラグバスター	44	物理	6	6	大
	効果 2.0倍の物理ダメージ+麻痺4ターン				

テオ
▶アーチャー

序盤ではただ1人の遠距離攻撃ユニット。ステータス成長は全体の平均からみると低く、特に防御能力に不安が残るため装備で補おう。多数の遠距離攻撃スキルに、回復、補助スキルも習得するため、攻防のバランスはとれている。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
無属性	Lv.1・第1章	遠距離

装備タイプ：弓／帽子／服
初期装備：見習いのゆみ／ぼうし／ふだんぎ

初期ステータス									
HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
36／B	10／B	8／C	8／C	8／A	11／S	7／B	5／C	4	3

習得魔法／スキル			
4	コンセントレート	28	エイミング
10	クロスインブロウ	34	イノセントアロー
16	応急手当	40	ラピッドブレイク
22	影撃ち	46	お兄ちゃんソード

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
ドラグクロス	7	物理	3	1	単体
	効果 1.3倍の物理ダメージ+毒3ターン				
ドラグクラッシュ	19	物理	3	直線2	直線2
	効果 1.5倍の物理ダメージ+毒3ターン				
ドラグブレイク	37	物理	3	周辺1	横3
	効果 2.0倍の物理ダメージ+毒3ターン				

テオ（リム）
▶リムガーディアン

クラスと属性が変化した以外に変更点はない。スキル「お兄ちゃんソード」や、クラスチェンジと前後して習得するフラッシュドライブは威力が高いものの射程が短いものばかり。使用するときには細心の注意が必要になる。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
竜属性	第13章戦闘後	遠距離

装備タイプ：弓／帽子／服
初期装備：—

初期ステータス									
HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
36／B	10／B	8／C	8／C	8／A	11／S	7／B	5／C	4	3

習得魔法／スキル			
4	コンセントレート	28	エイミング
10	クロスインブロウ	34	イノセントアロー
16	応急手当	40	ラピッドブレイク
22	影撃ち	46	お兄ちゃんソード

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
ドラグクロス	7	物理	3	1	単体
	効果 1.3倍の物理ダメージ+毒3ターン				
ドラグクラッシュ	19	物理	3	直線2	直線2
	効果 1.5倍の物理ダメージ+毒3ターン				
ドラグブレイク	37	物理	3	周辺1	横3
	効果 2.0倍の物理ダメージ+毒3ターン				

レオン
▶ファイター

近距離攻撃に特化したアタッカー。物理攻撃面での成長率はトップクラスで、スキルもそれに準じたものが多くそろう。中盤で長期離脱してしまうのは残念だが、それまでは物理攻撃のエースとして活躍できる能力を持っている。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
火属性	Lv.1・第1章	近距離

装備タイプ：大剣／兜／鎧
初期装備：グレートソード／はちまき／レザーアーマー

初期ステータス									
HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
46／S	10／C	12／S	11／S	7／C	9／C	6／C	5／C	4	3

習得魔法／スキル			
1	チャージ	21	ライオットロア
6	ブレイクスルー	26	そのまま寝てな！
11	レイジングビート	25	ドライブチャージ
16	フレイムペイン	41	レーヴェハウンド

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
パッシュエッジ	7	物理	3	1	単体
	効果 1.7倍の物理ダメージ+ガードダウン4ターン				
ライオバニング	23	物理	3	直線2	直線2
	効果 2.3倍の物理ダメージ+ガードダウン4ターン				
バーンドライブ	38	物理	3	周辺1	横3
	効果 3.5倍の物理ダメージ+ガードダウン4ターン				

レオン

▶ソードマスター



クラスが変更された以外に変化はないが、優秀な物理攻撃力はそのまま。特に最後に習得するスキル「レーヴェハウンド」は、全物理攻撃スキル中最高の威力を誇る。弱点はレジストが低いことなので注意したい。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
火属性	第20章	近距離

装備タイプ　大剣／兜／鎧
初期装備　—

HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
46／S	10／C	12／S	11／S	7／C	9／C	6／C	5／C	4	3

習得魔法／スキル			
1	チャージ	21	ライオットロア
6	ブレイクスルー	26	そのまま寝てな！
11	レイジングビート	25	ドライブチャージ
16	フレイムペイン	41	レーヴェハウンド

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
バッシュエッジ	7	物理	3	1	単体
	効果 1.7倍の物理ダメージ+ガードダウン4ターン				
ライオバニング	23	物理	3	直線2	直線2
	効果 2.3倍の物理ダメージ+ガードダウン4ターン				
バーンドライブ	38	物理	3	周辺1	横3
	効果 3.5倍の物理ダメージ+ガードダウン4ターン				

ヒース

▶アークナイト



残念なのが、第5章から第19章まで長期離脱してしまうこと。そのため、各データは第19章参加時のものを掲載している。全体的に平均以上の成長を見せる万能タイプで、序盤はパーティの壁として、後半は主力として活躍できる。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
雷属性	Lv.40・第19章戦闘後	中距離

装備タイプ　槍／兜／鎧
初期装備　ハルバード／ヘビーヘルム／フルプレート

HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
48／S	10／B	11／A	10／S	8／B	10／A	7／B	5／B	4	3

習得魔法／スキル			
1	サンダー	8	パイルバンカー
40	アタックフォール	34	クロスクルセイド
40	ライトニング	40	ハイディフェンス
6	パワーストライク	45	聖なる誇り

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
ピアースラッシュ	12	物理	4	遠隔2	遠隔2
	効果 1.3倍の物理ダメージ+スピードダウン4ターン				
ボルトインパクト	34	物理	4	直線3	直線3
	効果 1.5倍の物理ダメージ+スピードダウン4ターン				
ナイトプラウド	41	物理	4	T字	T字
	効果 2.0倍の物理ダメージ+スピードダウン4ターン				

セシル

▶プリースト



序盤では貴重な魔法タイプのユニット。ムーブが3のため行動順が遅いのが弱点だが、水属性呪文を習得し、序盤の対ヴァネッサ戦では特に活躍できるはず。能力的には平均的な魔法タイプといったところでHPの低さが難点。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
水属性	Lv.3・第3章	近距離

装備タイプ　杖／フード・リボン／ローブ
初期装備　ルミナスワンド／フード／ローブ

HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
32／C	12／A	8／C	8／C	7／C	9／B	7／A	5／S	3	2

習得魔法／スキル			
3	キュアー	29	リヴァイブ
6	アクア	—	—
14	クリアラー	—	—
22	キュアラー	—	—

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
ホーリープレイ	7	回復	3	5	小
	効果 中回復魔法効果+すべての状態異常を回復				
アークライト	19	回復	3	5	大
	効果 HP全回復+すべての状態異常を回復				
—	—	—	—	—	—
	効果 —				

セシル（覚醒）

▶星影の魔女



覚醒し、真の姿となったことでパワーアップを果たした。習得する魔法は極めてバランスがよく、攻防一体の万能ユニットとして活躍する。終盤に得意な属性の多い闇属性という点も考えると、後半戦の主力となりうる。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
闇属性	第18章	中距離

装備タイプ　ランス／フード・リボン／コート
初期装備　ダークホーン／ディストフード／マギサコート

HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
38／B	12／S	9／B	8／C	7／C	9／B	8／S	5／S	4	3

習得魔法／スキル			
2	キュアオール	29	アビス
9	リヴァイバル	38	マジックブースト
14	クリアラー	43	スカルビヨンド
22	ダーク	48	アストラルシード

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
ホーンスウィング	覚醒時	物理	4	周辺1	横3
	効果 1.3倍の物理ダメージ+暗闇4ターン				
ローリングホーン	覚醒時	物理	4	T字	T字
	効果 1.5倍の物理ダメージ+暗闇4ターン				
ハリケーンホーン	45	物理	4	4	中
	効果 2.0倍の物理ダメージ+暗闇4ターン				

サキ

▶シノビ



数少ないムーブ5のユニット。ステータスはスピードとテクニックを中心に伸びるが、物理攻撃に関する能力は他のユニットと比べると低めでスキルの構成も若干使いにくいものが多い。行動の早さを生かした戦い方を考えよう。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
風属性	Lv.12・第6章	中距離

装備タイプ　クナイ／帽子／武道着
初期装備　新月／ハンチング／しょうぞく

HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
38／B	10／C	9／B	9／A	10／S	12／S	7／B	5／A	5	4

習得魔法／スキル			
12	紅炎符	24	鷹の術
12	紫電符	31	夢幻
12	隼の術	38	雷神招来
17	適当て	45	風神招来

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
縦円斬	12	物理	3	直線3	直線3
	効果 1.3倍の物理ダメージ+ジャンプダウン4ターン				
月投円斬	27	物理	3	T字	T字
	効果 1.5倍の物理ダメージ+ジャンプダウン4ターン				
十文字爆雷破	41	物理	3	3	中
	効果 2.0倍の物理ダメージ+ジャンプダウン4ターン				

ニコラ

▶サヴァント



各種ステータス変化スキルや魔法を使いこなす補助系ユニット。ニコラは仲間のなかで最高のテクニック成長をみせるが、攻撃に特化したスキルがないため攻撃力が不足する。魔法やスキルを駆使して仲間をサポートさせるといい。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
水属性	Lv.14・第7章	遠距離

装備タイプ　クロスボウ／帽子／ローブ
初期装備　クロスボウ／ハンチング／サテンローブ

HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
34／C	11／B	9／C	9／B	7／C	13／S	8／S	5／B	3	3

習得魔法／スキル			
13	アタックブースト	46	スクイーズ
13	ガードブースト	13	ブラインド
18	スピードブースト	23	コンフューズ
34	レジストブースト	39	ポイゾナス

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
ワイズショット	13	物理	6	4	単
	効果 1.3倍の物理ダメージ+睡眠3ターン				
クレヴァレスト	34	物理	6	5	小
	効果 1.5倍の物理ダメージ+睡眠4ターン				
ジニアスマッシュ	41	物理	6	6	中
	効果 2.0倍の物理ダメージ+睡眠4ターン				

ルーシャ

▶暁光の魔女



魔法系ユニットの中では高めのスピードを持つため、各種回復魔法を駆使しての支援役をまかせると、安定してその力を発揮してくれる。フラッシュドライブがムーブを下げる強力な追加効果を持つため活用していこう。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
光属性	Lv.16・第9章戦闘後	中距離

装備タイプ　光る杖／フード・リボン／コート
初期装備　シャインロッド／シルキーフード／コート

HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
36／C	11／A	9／B	9／B	8／A	9／C	7／A	5／C	4	3

習得魔法／スキル			
1	シャイン	28	フォトンブラスト
5	キュアー	35	キュアストリーム
20	クァイエット	42	リヴァイブ
20	キュアラー	49	レイフラッシュ

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
オーバーシャイン	20	魔法	4	4	小
	効果 1.3倍の魔法ダメージ+ムーブダウン4ターン				
フォトンバースト	32	魔法	4	5	中
	効果 1.5倍の魔法ダメージ+ムーブダウン4ターン				
サンライトクロス	46	魔法	4	6	大
	効果 2.0倍の魔法ダメージ+ムーブダウン4ターン				

メル

▶清廉の魔女



セシルをさらに極端にしたような能力を持ち、完全に魔法に特化した成長となる。メルはムーブが3というのが最大の難点だが、習得魔法は便利で使い勝手のいいものがそろっているだけに、使い方を考えれば充分活躍させられる。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
水属性	Lv.22・第11章	近距離

装備タイプ　葉っぱ／フード／コート
初期装備　いものはっぱ／シルキーフード／コート

HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
36／C	12／A	8／C	8／C	6／C	9／B	8／S	6／S	3	2

習得魔法／スキル			
15	キュアー	30	スプラッシュ
15	アクア	35	リヴァイブ
15	クリアラー	40	アイスクラッシュ
22	キュアラー	45	サルベーション

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
あめふらし	22	魔法	3	4	小
	効果 1.3倍の魔法ダメージ+レジストダウン4ターン				
ツララおとし	33	魔法	3	5	中
	効果 1.5倍の魔法ダメージ+レジストダウン4ターン				
せいばいの氷	44	魔法	3	6	大
	効果 2.0倍の魔法ダメージ+レジストダウン4ターン				



ウィウィ

▶浮雲の魔女

トップクラスのスピード、テクニック成長を見せる。またムーブが5で、水上や溶岩を移動できる特長も合わせ持つため、高い機動力を生かした遠距離攻撃要員として活躍できる。物理、魔法攻撃を臨機応変に使い分けたい。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
風属性	Lv.27・第12章戦闘後	遠距離

装備タイプ	ランプ/フード/コート
初期装備	鉄のランプ/サテンフード/サテンコート

初期ステータス									
HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
36/C	11/A	8/C	8/C	9/S	11/S	7/A	5/B	5	4

習得魔法/スキル			
20	ウィンドカッター	32	スピードブースト
20	テックブースト	37	スピードフォール
20	ベノム	42	コンフューズ
20	スラッシュゲイル	47	ジェットストーム

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
デュークスナイプ	20	物理	6	5	小
	効果 1.3倍の魔法ダメージ+テクニックダウン4ターン				
ランプバズーカ	26	物理	6	6	小
	効果 1.5倍の魔法ダメージ+テクニックダウン4ターン				
ミサイルキャノン	44	物理	6	6	中
	効果 2.0倍の魔法ダメージ+テクニックダウン4ターン				



マヴィ

▶覇緑の魔女

魔女の中では異色の存在で、物理攻撃が得意な近距離ユニット。物理攻撃が得意なユニットだが、魔法のみ習得する。物理攻撃スキルがないのは厳しいが、優秀な状態異常化魔法とフラッシュドライブを駆使すれば十分活躍する。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
木属性	Lv.30・第13章戦闘後	近距離

装備タイプ	グローブ/フード/コート
初期装備	パワーグローブ/サテンフード/サテンコート

初期ステータス									
HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
40/S	11/B	11/S	8/C	9/A	8/C	7/C	5/C	4	3

習得魔法/スキル			
26	ニードルウッド	32	スリープウェーブ
26	ガードブースト	37	パラライズ
26	テックフォール	42	スクイーズ
26	ジャングルコンボ	47	ユグドラシル

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
マグナムフィスト	26	物理	3	直線2	直線2
	効果 1.3倍の物理ダメージ+アタックダウン4ターン				
フィジカルビート	26	物理	3	横3	横3
	効果 1.5倍の物理ダメージ+アタックダウン4ターン				
ティガーファング	45	物理	3	T字	T字
	効果 2.0倍の物理ダメージ+アタックダウン4ターン				



ポロン

▶よなたま勇者

テクニックが極めて低い特殊なユニットで、成長もまったく期待できない。反面、アタックとマジックは最高の成長をみせるため、テクニックを補うか、魔法、スキル、フラッシュドライブを主体とした戦い方が有効になる。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
水属性	Lv.27・第13章戦闘後	近距離

装備タイプ	ナイフ/兜/服・ローブ
初期装備	ナイフ/きしのかぶと/シャインローブ

初期ステータス									
HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
36/B	13/S	16/S	9/A	8/B	2/C	14/S	2/C	4	3

習得魔法/スキル			
26	ヒートストーム	43	キュアラー
26	スプラッシュ	18	きらめき
26	スラッシュゲイル	36	もーれつ
26	ジャングルコンボ	48	うるおい

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
きゅきゅっと舞い	26	物理	3	横3	横3
	効果 1.3倍の物理ダメージ+混乱4ターン				
きらりん斬りだぞ	35	物理	3	直線3	直線3
	効果 1.5倍の物理ダメージ+混乱4ターン				
ズバっと斬りだぞ	46	物理	3	3	中
	効果 2.0倍の物理ダメージ+混乱4ターン				



カイ

▶サムライ

優秀な物理攻撃タイプのユニット。強力な物理攻撃スキルを複数習得する。加入時期が遅いことに加えて、レオンと比較すると一撃のダメージで劣るのが難点。防御面で不安があるため、それを装備で補えば十分活躍できる。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
木属性	Lv.33・第15章戦闘後	近距離

装備タイプ	刀/帽子/武道着
初期装備	雪影/ルミナスキャップ/しろしょうぞく

初期ステータス									
HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
40/A	10/C	11/A	9/A	8/A	10/A	6/C	4/C	4	4

習得魔法/スキル			
33	一刀	33	三宝印
33	穿孔撃	38	水月振
33	陰桜	43	疾風閃
33	舞鶴	48	乱れ桜

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
旋風刃	33	物理	3	3	単体
	効果 1.5倍の物理ダメージ+沈黙4ターン				
烈風連斬	33	物理	3	3	小
	効果 2.0倍の物理ダメージ+沈黙4ターン				
疾風乱舞斬	45	物理	3	3	中
	効果 3.0倍の物理ダメージ+沈黙4ターン				



クレア

▶紫電の魔女

雷属性の魔女。光、闇属性に弱く、ムーブが3という弱点をのぞけば、マジックが最高レベルの成長をみせる。ただし、物理攻撃に対する防御力はかなり低いため、直接攻撃を受けることのないように注意して戦いたい。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
雷属性	Lv.36・第17章	近距離

装備タイプ	本/フード/コート
初期装備	チャームブック/サテンフード/ディストコート

初期ステータス									
HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
36/C	12/S	7/C	7/C	8/B	11/A	8/S	6/S	3	2

習得魔法/スキル			
28	サンダー	28	レジストフォール
28	アタックフォール	40	キュアラー
28	マジックフォール	44	リフレクション
28	ライトニング	48	プラズマボルト

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
ボルトバニッシュ	28	魔法	3	4	小
	効果 1.3倍の魔法ダメージ+マジックダウン4ターン				
ジュピターランス	36	魔法	3	5	中
	効果 1.5倍の魔法ダメージ+マジックダウン4ターン				
アークスパーク	45	魔法	3	6	大
	効果 2.0倍の魔法ダメージ+マジックダウン4ターン				



ヴァネッサ

▶紅蓮の魔女

極めてバランスのとれたステータスを誇る魔法系ユニット。スピードが遅めで攻撃能力は平均的だが、その他のステータス値はどれも平均以上の成長をみせるため、物理・魔法攻撃の両面で安定した戦力として活躍できる。

属性	加入時Lv.・章数	攻撃タイプ
火属性	Lv.42・第21章	近距離

装備タイプ	鎌/フード・リボン/コート
初期装備	デモンサイズ/マギサフード/マギサコート

初期ステータス									
HP	MP	ATK	GRD	SPD	TEC	MGC	RES	MOV	JMP
40/A	12/A	9/B	9/B	7/C	9/B	7/B	5/S	4	4

習得魔法/スキル			
10	ファイアフレイム	23	テンプテーション
10	アタックブースト	33	レジストブースト
18	ガードフォール	42	リジェクション
18	ヒートストーム	48	カオスフレア

名称	習得Lv.	タイプ	高さ制限	射程	範囲
フレアブレード	18	魔法	3	4	小
	効果 1.3倍の魔法ダメージ+魅了3ターン				
クィーンブレイズ	23	魔法	3	4	中
	効果 1.5倍の魔法ダメージ+魅了3ターン				
メガフェニックス	46	魔法	3	6	大
	効果 2.0倍の魔法ダメージ+魅了4ターン				

敵フラッシュドライブデータ

名称	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
■アンドレ					
フラッシュブロー	物理	3	直線2	直線2	1.3倍の物理ダメージ+ガードダウン4ターン
ヘヴィーチャージ	物理	3	直線3	直線3	1.5倍の物理ダメージ+ガードダウン4ターン
アイアンマッスル	物理	3	T字	T字	2.0倍の物理ダメージ+ガードダウン4ターン
■ユゴー					
ホーリープレイ	回復	3	5	小	中回復魔法効果+すべての状態異常を回復
ゴッドブレスユー	回復	3	5	中	HP全回復+すべての状態異常を回復
ルミナスライト	魔法	3	5	中	2.0倍の魔法ダメージ
■イリス					
アームブレード	物理	6	直線2	直線2	1.3倍の物理ダメージ+麻痺4ターン
バルカンアタック	物理	6	4	小	1.5倍の物理ダメージ+麻痺4ターン
イレイザークロス	物理	6	5	大	2.0倍の物理ダメージ+麻痺4ターン
■プリエル					
ラヴリィショット	物理	6	5	小	1.3倍の魔法ダメージ+魅了4ターン
フォーリンラヴ	物理	6	5	中	1.5倍の魔法ダメージ+魅了4ターン
ハピキュンハート	物理	6	6	大	2.0倍の魔法ダメージ+魅了4ターン
■アルケミニオン					
ギガテコレート	魔法	3	T字	T字	1.3倍の魔法ダメージ+沈黙4ターン
ペデスタルフレア	魔法	3	5	大	1.5倍の魔法ダメージ+レジストダウン4ターン
スペクトルアイ	物理	3	マップ全体		1.2倍の魔法ダメージ+魅了2ターン。発動ユニットのムーブアップ2ターン+物理攻撃を2回無効
■キングストン					
ルミナスプレス	魔法	3	4	小	1.3倍の魔法ダメージ+マジックダウン4ターン
ゴッドスペル	回復	3	5	中	中回復魔法効果+すべての状態異常を回復
ホーリーブライト	魔法	3	5	大	2.0倍の魔法ダメージ+マジックダウン4ターン
■ゼハル					
ゴッドスケイルズ	魔法	3	4	小	1.3倍の魔法ダメージ+スピードダウン4ターン
フラッシュボルト	魔法	3	5	中	1.5倍の魔法ダメージ+アタックダウン4ターン
ライトオブヘヴン	魔法	3	6	大	2.0倍の魔法ダメージ+テクニックダウン4ターン
■[illegible]えんの翼					
ゴッドウィンド	物理	3	T字	T字	1.0倍の物理ダメージ+発動ユニットのMP回復
フェザーレイ	物理	6	横3マスすべて		1.15倍の物理ダメージ+混乱3ターン。発動ユニットのMP回復+レジストアップ3ターン+物理攻撃を2回無効
ジャッジメント	物理	6	マップ全体		1.2倍の物理ダメージ+沈黙3ターン。発動ユニットのMP回復+ムーブアップ3ターン+魔法攻撃を2回無効

シンフォニズムデータ

●データの見方

シャイ①ングレイ

リムとなったアルフとルーシャのシンフォニズム。ルーシ②魔力を受けたアルフが、手にした銃から強力な閃光を放つ。

習得タイ③ 第17章	参加ユニット アルフ（リム）、ルーシ④	高さ⑤6	射⑥	範囲⑦
効果 2.5倍の魔法ダメージ＋（発動ユニットの最大MP）、ムーブダウ⑧麻痺3ターン				



①シンフォニズム名
シンフォニズムの名称。

②シンフォニズム解説
シンフォニズムの技の流れを解説。

③習得タイミング
習得イベントが発生する章の番号。

④参加ユニット
習得するユニット名。参加ユニットすべてが3マスの範囲内に存在しないとシンフォニズムを使用できない。

⑤高さ制限
効果を発揮する高低差の限界。発動ユニットと対象ユニットの高低差がこの数値を超えていると、たとえ射程範囲内でも効果を与えることができない。

⑥射程
効果が届く距離。

⑦範囲
効果の及ぶ広さ。効果範囲の詳細は【➡P.030】を参照。

⑧効果
シンフォニズムが与えるダメージや状態・ステータス異常の詳細。

⑨シンフォニズムの流れ
画面上での流れを3つの連続した画面で示した。

シャイニングレイ

リムとなったアルフとルーシャのシンフォニズム。ルーシャの魔力を受けたアルフが、手にした銃から強力な閃光を放つ。

習得タイミング	参加ユニット	高さ制限	射程	範囲
第17章	アルフ（リム）、ルーシャ	6	5	大

効果 2.5倍の魔法ダメージ＋（発動ユニットの最大MP）、ムーブダウン、麻痺3ターン



リリーロンド

星影の魔女となったセシルとサキのシンフォニズム。サキの支援を受けたセシルが、軽快な動きで敵を貫く。

習得タイミング	参加ユニット	高さ制限	射程	範囲
第18章	セシル（覚醒）、サキ	6	4	大

効果 3倍の物理ダメージ＋（発動ユニットのマジック0.25倍）＋（発動ユニットのテクニック0.75倍）、ジャンプダウン、暗闇3ターン



クロスプラウド

ヒースとカイのシンフォニズム。カイが高速の斬撃を放ち、ヒースが目にも止まらぬ速度で連続突きを繰り出す。

習得タイミング	参加ユニット	高さ制限	射程	範囲
第19章	ヒース、カイ	6	4	大

効果 1.5倍の物理ダメージ＋（発動ユニットのアタック0.7倍）、ガードダウン、睡眠3ターン

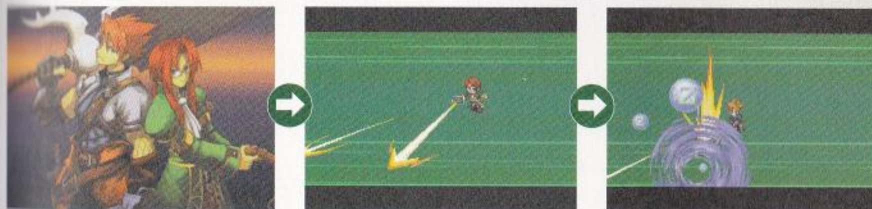


クールストライク

レオンとニコラのシンフォニズム。ニコラが敵の動きを抑え、高くジャンプしたレオンがすべての敵を一刀両断にする。

習得タイミング	参加ユニット	高さ制限	射程	範囲
第20章	レオン、ニコラ	6	4	大

効果 2.25倍の物理ダメージ＋（発動ユニットのアタック0.4倍）＋（発動ユニットのテクニック0.6倍）、スピードダウン、沈黙3ターン



リムズインパクト

リムの力に目覚めたアルフとテオのシンフォニズム。アルフの放つ閃光に後押しされ、テオが敵を切り裂く。

習得タイミング	参加ユニット	高さ制限	射程	範囲
第21章	テオ、アルフ（リム）	6	5	大

効果 3.5倍の物理ダメージ＋（発動ユニットのアタック0.5倍）



レインボーアレイ

7人の魔女が協力して放つシンフォニズム。7つの属性の力が魔女たちから放たれ、敵へと次々に襲いかかる。

習得タイミング	参加ユニット	高さ制限	射程	範囲
第22章	ルーシャ、セシル（覚醒）、メル、ウィウィ、マヴィ、クレア、ヴァネッサ	6	6	特大

効果 7.5倍の魔法ダメージ＋77の固定ダメージ



魔法・スキルデータ

●データの見方

① 属性魔法

名前	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
ファイ②レイム	③	④	⑤	⑥	⑦	火属性、1.0倍の魔法ダメー⑧与える

名前	習得Lv.	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
破魔銃②式	⑨	③	④	⑤	⑥	⑦	銃型の技、0.8倍の物理ダメー⑧与える

①魔法・スキルの系統
魔法とスキルの系統を示す。魔法は火、水、木、風、雷、光、闇属性の7種類。スキルはアルフ、テオ、レオン、ヒース、サキ、ニコラ、ボロン、カイの8ユニット別にまとめた。

②名前
魔法・スキルの名前。魔法の中には複数の属性に同名の魔法が存在していることがあるが、各属性の特色を受けて性能が異なった魔法となっているため、別の魔法として扱われている。

③消費MP
使用するときに消費するMP。

④タイプ
魔法・スキルのタイプを示す。タイプは以下の5種類となる。
物理：物理攻撃を行うタイプ。
魔法：魔法攻撃を行うタイプ。
回復：回復魔法を放つタイプ。
補助：ステータス変化や物理攻撃無効などの特殊な効果を持つタイプ。
復活：戦闘不能になったユニットを復活させることができるタイプ。戦闘不能ユニットの一覧から選択して射程範囲内に復帰させる。

⑤高さ制限
魔法・スキルが効果を発揮する高低差の限界。発動ユニットと対象ユニットの高低差がこの数値を超えていると、たとえ射程範囲内でも効果を与えることができない。魔法の高さ制限はすべて6。スキルは使用ユニットの武器の高さ制限に依存した数値となっている。

⑥射程
魔法・スキルの届く距離。

⑦範囲
魔法・スキルの効果範囲の広さ。
自身：発動したユニット自身を対象とする。
単体：射程範囲のなかから単体の対象を選択する。
特殊な範囲タイプについては、射程距離と同名の記述となっている。特殊な範囲については「射程と範囲 【➡P.030】」を参照のこと。

⑧効果
効果の詳細。ターン数が記載してあるものは、そのステータス変化の種類と効果が持続するターン数を示している。このターン数が経過すると自然に効果が解消される。

⑨習得Lv.
スキルを習得するレベル。

魔法

火属性魔法

名前	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
ファイアフレイム	6	魔法	6	3	単体	火属性、1.0倍の魔法ダメージを与える
アタックブースト	8	補助	6	2	小	対象のアタックを3ターンの間アップする
ガードフォール	12	補助	6	3	小	対象のガードを3ターンの間ダウンさせる
ヒートストーム	16	魔法	6	3	小	火属性、1.3倍の魔法ダメージを与える
テンプテーション	36	補助	6	3	小	対象を3ターンの間魅了状態にする
レジストブースト	24	補助	6	2	小	対象のレジストを3ターンの間アップする
リジェクション	80	補助	6	2	単体	物理攻撃を3回無効にする
カオスフレア	48	魔法	6	4	中	火属性、1.5倍の魔法ダメージを与える

水属性魔法

名前	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
キュアー	6	回復	6	4	単体	対象のHPを小回復する
アクア	8	魔法	6	3	単体	水属性、1.0倍の魔法ダメージを与える
クリアラー	10	回復	6	3	単体	すべての状態異常を回復する
キュアラー	16	回復	6	4	小	対象のHPを中回復する
スプラッシュ	20	魔法	6	3	小	水属性、1.3倍の魔法ダメージを与える
リヴァイブ	50	復活	—	1	単体※	戦闘不能の味方をHP・MP1／4の状態で復活させる
アイスクラッシュ	48	魔法	6	4	中	水属性、1.5倍の魔法ダメージを与える
サルベーション	36	回復	6	2	大	対象のHPを大回復＋すべてのステータス異常を回復する

※：戦闘不能ユニットリストから選択する

木属性魔法

名前	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
ニードルウッド	6	魔法	6	3	単体	木属性、1.0倍の魔法ダメージを与える
ガードブースト	10	補助	6	3	小	対象のガードを3ターンの間ダウンさせる
テックフォール	20	補助	6	3	小	対象のテクニックを3ターンの間ダウンさせる
ジャングルコンボ	24	魔法	6	4	単体	木属性、1.3倍の魔法ダメージを与える
スリープウェーブ	28	補助	6	3	小	対象を3ターンの間睡眠状態にする
パラライズ	32	補助	6	3	小	対象を3ターンの間麻痺状態にする
スクイーズ	16	魔法	6	3	単体	対象のMPに1.0倍の魔法ダメージを与える
ユグドラシル	36	魔法	6	5	単体	木属性、1.5倍の魔法ダメージを与える

風属性魔法

名前	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
ウィンドカッター	6	魔法	6	3	単体	風属性、1.0倍の魔法ダメージを与える
テックブースト	8	補助	6	2	小	対象のテクニックを3ターンの間アップする
ベノム	12	補助	6	3	小	対象を3ターンの間毒状態にする
スラッシュゲイル	16	魔法	6	3	小	風属性、1.3倍の魔法ダメージを与える
スピードブースト	20	補助	6	3	小	対象のスピードを3ターンの間アップする
スピードフォール	24	補助	6	3	小	対象のスピードを3ターンの間ダウンさせる
コンフューズ	32	補助	6	3	小	対象を3ターンの間混乱状態にする
ジェットストーム	40	魔法	6	4	中	風属性、1.5倍の魔法ダメージを与える

雷属性魔法

名前	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
サンダー	6	魔法	6	3	単体	雷属性、1.0倍の魔法ダメージを与える
アタックフォール	8	補助	6	3	小	対象のアタックを3ターンの間ダウンさせる
マジックフォール	12	補助	6	3	小	対象のマジックを3ターンの間ダウンさせる
ライトニング	16	魔法	6	3	小	雷属性、1.3倍の魔法ダメージを与える
レジストフォール	20	補助	6	3	小	対象のレジストを3ターンの間ダウンさせる
キュアラー	24	回復	6	4	小	対象のHPを中回復する
リフレクション	90	補助	6	2	単体	魔法攻撃を3回無効にする
プラズマボルト	48	魔法	6	4	中	雷属性、1.5倍の魔法ダメージを与える

光属性魔法

名前	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
シャイン	6	魔法	6	3	単体	光属性、1.0倍の魔法ダメージを与える
キュアー	6	回復	6	4	単体	対象のHPを小回復する
クァイエット	12	補助	6	3	小	対象を3ターンの間沈黙状態にする
キュアラー	16	回復	6	4	小	対象のHPを中回復する
フォトンブラスト	23	魔法	6	3	小	光属性、1.3倍の魔法ダメージを与える
キュアストリーム	28	回復	6	3	小	対象のHPを大回復する
リヴァイブ	50	復活	—	1	単体※	戦闘不能の味方をHP・MP1／4の状態で復活させる
レイフラッシュ	48	魔法	6	4	中	光属性、1.5倍の魔法ダメージを与える

※：戦闘不能ユニットリストから選択する

闇属性魔法

名前	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
キュアオール	28	回復	6	4	中	対象のHPを大回復する
リヴァイバル	75	復活	—	1	単体※	戦闘不能の味方をHP・MP全回復の状態で復活させる
クリアラー	20	回復	6	3	小	すべての状態異常を回復する
ダーク	16	魔法	6	3	単体	闇属性、1.0倍の魔法ダメージを与える
アビス	24	魔法	6	3	小	闇属性、1.3倍の魔法ダメージを与える
マジックブースト	20	補助	6	2	小	対象のマジックを3ターンの間アップさせる
スカルビヨンド	60	魔法	6	3	単体	自分よりLv.の低い対象を一撃で戦闘不能にする
アストラルシード	48	魔法	6	4	中	闇属性、1.5倍の魔法ダメージを与える

※：戦闘不能ユニットリストから選択する

スキル

アルフ

名前	習得Lv.	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
破魔銃術1式	3	6	物理	3	3	単体	銃型の技、0.8倍の物理ダメージを与える
ランブルヒット	8	10	物理	3	周囲1	横3	剣型の技、0.9倍の物理ダメージを与える
破魔銃術2式	13	12	物理	3	4	小	銃型の技、0.7倍の物理ダメージを与える
ポイントショット	18	32	物理	3	4~5	単体	銃型の技、1.3倍のクリティカルダメージを与える
破魔銃術3式	23	24	物理	3	3	小	銃型の技、0.75倍の物理ダメージを与える
リムシールド	28	60	補助	3	4	単体	物理攻撃を3回無効にする
リムアソート	37	43	回復	3	4	小	対象のHPを大回復＋すべての状態異常を回復する
リムウォール	41	75	補助	3	4	単体	魔法攻撃を3回無効にする

Chapter 3 データ 魔法・スキルデータ

テオ

名前	習得Lv.	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
コンセントレート	4	6	補助	—	0	自身	4ターンの間、自分のテクニックがアップする
クロスインブロウ	10	6	物理	6	直線2	直線2	貫通攻撃技、通常の中距離攻撃と同様の効果
応急手当	16	9	回復	6	1	単体	対象のHPを小回復＋毒消し効果
影撃ち	22	12	物理	6	3	単体	0.8倍の物理ダメージを与える＋麻痺3ターン
エイミング	28	15	物理	6	4~5	単体	1.0倍の物理ダメージを与える
イノセントアロー	34	18	物理	6	4	小	0.8倍の物理ダメージを与える
ラピッドブレイク	40	24	物理	6	3~4	単体	1.3倍の物理ダメージを与える
お兄ちゃんソード	46	35	物理	6	1	単体	2.0倍の物理ダメージを与える

レオン

名前	習得Lv.	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
チャージ	1	6	補助	—	0	自身	4ターンの間、自分のアタックがアップする
ブレイクスルー	6	8	物理	3	1	単体	0.9倍の物理ダメージ＋ガードダウン3ターン
レイジングビート	11	12	物理	3	1	単体	1.5倍の物理ダメージを与える
フレイムベイン	16	14	魔法	3	4	小	火属性、2.0倍の魔法ダメージを与える
ライオットロア	21	16	補助	3	周囲1	横3	対象を3ターンの間沈黙状態にする
そのまま寝てな!	26	9	物理	3	1	単体	睡眠状態の敵にクリティカル、それ以外は通常の物理ダメージ
ドライブチャージ	36	25	補助	—	0	自身	FPを50上昇させる
レーヴェハウンド	41	40	物理	3	1	単体	3.0倍の物理ダメージを与える

ヒース

名前	習得Lv.	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
パワーストライク	6	6	物理	4	直線2	直線2	貫通補正無視の攻撃を行う
パイルバンカー	8	8	物理	4	1	単体	1.2倍の物理ダメージを与える
クロスクルセイド	34	12	物理	4	3	小	0.8倍の物理ダメージを与える
ハイディフェンス	40	8	補助	4	2	小	対象のガードを3ターンアップする
聖なる誇り	45	20	補助	—	0	自身	3ターンの間、アタック・スピード・ガード・テクニックがアップする

ニコラ

名前	習得Lv.	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
ブラインド	13	8	物理	6	3~4	単体	1.0倍の物理ダメージを与える＋暗闇3ターン
コンフューズ	23	12	物理	6	3~4	単体	1.0倍の物理ダメージを与える＋混乱3ターン
ポイゾナス	39	16	物理	6	3~4	単体	1.0倍の物理ダメージを与える＋毒3ターン

サキ

名前	習得Lv.	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
紅炎符	12	6	魔法	4	3~4	単体	火属性、1.0倍の魔法ダメージを与える
紫電符	12	6	魔法	4	3~4	単体	雷属性、1.0倍の魔法ダメージを与える
隼の術	12	10	補助	—	0	自身	4ターンの間、自分のスピードがアップする
遠当て	17	12	物理	4	4~5	単体	0.75倍の物理ダメージを与える
鷹の術	24	16	補助	—	0	自身	4ターンの間、自分のテクニックがアップする
夢幻	31	16	物理	4	3	単体	対象のMPにダメージを与える
雷神招来	38	24	魔法	4	3	小	雷属性、2.0倍の魔法ダメージを与える
風神招来	45	24	魔法	4	3	小	風属性、2.0倍の魔法ダメージを与える

カイ

名前	習得Lv.	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
一刀	33	9	物理	3	1	単体	1.1倍の物理ダメージを与える
穿孔撃	33	12	物理	3	直線2	直線2	貫通攻撃技、通常の中距離攻撃と同様の効果
陰桜	33	18	物理	3	1	単体	0.8倍の物理ダメージを与える＋暗闇3ターン
舞鶴	33	12	補助	—	0	自身	4ターンの間、自分のスピードがアップする
三宝印	33	18	物理	3	周囲1	横3	1.0倍の物理ダメージを与える
水月振	38	15	物理	3	1	単体	0.8倍の物理ダメージを与える＋魅了3ターン
疾風閃	43	20	魔法	3	4~5	単体	風属性、2.0倍の魔法ダメージを与える
乱れ桜	48	38	物理	3	1	単体	2.5倍の物理ダメージを与える

ポロン

名前	習得Lv.	消費MP	タイプ	高さ制限	射程	範囲	効果
きらめき	18	9	回復	—	0	自身	自分のHPを中回復する
もーれつ	36	18	補助	3	3	小	対象のマジックを3ターンの間アップする
うるおい	48	24	補助	3	3	小	対象のレジストを3ターンの間アップする

アイテムデータ

●データの見方

武器・消耗アイテム …… ①ブロードソード ②1 ③アタック+19 ④100 ⑤アルフ初期装備／2章、4章ショップ

頭防具・胴防具・アクセサリー …… ①はちまき ③レジスト+5 ④ ⑤2章、4章ショップ

①アイテム名

ゲーム中での名称。

②射程

使用したときの攻撃や効果が届く射程距離を示す。射程が存在するのは「武器」「アイテム」のみで、「頭防具」「胴防具」「アクセサリー」には射程距離の項目が存在しない。

③効果

装備、または使用したときの効果。

④売却価格

ショップで売ったときの価格。基本的に購入した価格の1／2の値段で売却することができる。

⑤主な入手方法

入手する主な方法を示している。なお、アイテムには記載されている以外の方法でも入手できる場合がある。

ユニット初期装備：味方ユニットが正式にパーティに参加したときに装備しているアイテム。ユニット名と併せて記載している。

ショップ販売：各地のショップで販売されているアイテム。「○○章ショップ」というのは、そのショップが登場する章の番号を示す。

イベントバトル獲得：イベントバトルに勝利することで入手できるアイテム。章の数を記載している。

呪言錬成：特定の組み合わせで発生する「レア呪言錬成」で入手できるアイテム。組み合わせは「レア呪言錬成データ 【⇒P.146】」を参照のこと。

入手不可：スポット参戦ユニットや、敵ユニットが装備しているため入手できないアイテム。

武器

剣（15種）装備可能ユニット：アルフ

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
ブロードソード	1	アタック+19	100	アルフ初期装備／2章、4章ショップ
ロングソード	1	アタック+22	175	4章、5章ショップ
アイアンソード	1	アタック+28	250	5章、6章ショップ
メタルエッジ	1	アタック+35	350	7章、8章ショップ
グラディウス	1	アタック+40	500	8章、9章ショップ
シンクレアー	1	アタック+50	700	9章ショップ
スティレット	1	アタック+65	900	14章ショップ
ルーンブレイド	1	アタック+90	1200	15章ショップ
ブラッドハウンド	1	アタック+110	1500	21章ショップ
ラピスクルセイド	1	アタック+125	1700	22章ショップ
ウィンディソード	1	アタック+80、スピード+25、属性：風	1500	呪言錬成
ディフェンダー	1	アタック+110、ガード+25	2000	呪言錬成
古木の剣	1	アタック+130、マジック+25、睡眠効果、属性：木	2600	呪言錬成
カラドボルグ	1	アタック+115、MP+50、レジスト+25、属性：雷	2800	呪言錬成
ヨルムンガンドル	1	アタック+170、HP・MP・ガード・テクニック・レジスト+20	3000	呪言錬成

弓（12種）装備可能ユニット：テオ

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
見習いのゆみ	3~4	アタック+18	80	テオ初期装備／2章、4章ショップ
兵士のゆみ	3~4	アタック+24	140	4章、5章ショップ
ハンターのゆみ	3~4	アタック+30	200	5章、6章ショップ
じゅくれんのゆみ	3~4	アタック+40	250	7章ショップ
わざもののゆみ	3~4	アタック+55	480	9章ショップ
ミノッピのゆみ	3~4	アタック+70	630	14章ショップ
ゆうきのゆみ	3~4	アタック+80	820	15章ショップ

ルーンのゆみ	3~4	アタック+95	1000	21章ショップ
レディホーク	3~4	アタック+105	1400	22章ショップ
ウィンドブレイク	3~4	アタック+125、テクニック+25、属性：木	2600	呪言錬成
シュトゥルムボウ	3~4	アタック+135、スピード+25、属性：風	2800	呪言錬成
ドラグーンアイ	3~4	アタック+150、属性：竜	3000	呪言錬成

大剣(10種) 装備可能ユニット：レオン

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
グレートソード	1	アタック+22	150	レオン初期装備／2章、4章ショップ
バスタードソード	1	アタック+27	250	4章、5章ショップ
ツヴァイハンダー	1	アタック+35	320	5章、6章ショップ
クレイモア	1	アタック+45	420	7章、8章ショップ
ストライダー	1	アタック+60、マジック+40	525	8章、9章、14章、15章ショップ
デュランダル	1	アタック+80	740	14章、15章ショップ
ルーンブレイカー	1	アタック+140	1800	22章ショップ
レグルスハート	1	アタック+100、マジック+75	25	20章イベントバトル
ハートブレイカー	1	アタック+120、MP+100	2500	呪言錬成
バーニングブレス	1	アタック+15、即死効果	3200	呪言錬成

槍(8種) 装備可能ユニット：ヒース

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
シルバースピア	2	アタック+30、マジック+25	500	ヒース初期装備
ルミナススピア	2	アタック+35、マジック+45	800	入手不可
クイーンスピア	2	アタック+70、マジック+55	1600	入手不可
ハルバード	2	アタック+110、マジック+65	1350	19章加入時装備／21章ショップ
セイントスピア	2	アタック+130、マジック+70	1500	21章ショップ
グングニル	2	アタック+160、マジック+80	1850	22章ショップ
ヴァールハイト	2	アタック+150、マジック+100	2500	呪言錬成
ブリューナク	2	アタック+170、マジック+80、属性：雷	3200	呪言錬成

光る杖(10種) 装備可能ユニット：ルーシャ

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
ほうき	2	アタック+15、マジック+25	25	2章ショップ
ライトロッド	2	アタック+20、マジック+45	300	入手不可
シャインロッド	2	アタック+30、マジック+50	450	ルーシャ初期装備
バルロッド	2	アタック+40、マジック+70	650	14章、15章ショップ
アッシュロッド	2	アタック+60、マジック+90	800	17章ショップ
ルーンロッド	2	アタック+65、マジック+105	950	21章ショップ
ロッドオブレイ	2	アタック+70、マジック+120	1300	22章ショップ
ソーラーウィンド	2	アタック+95、マジック+130、スピード+40、属性：光	2300	呪言錬成
ケーリュケイオン	2	アタック+130、マジック+110	2800	呪言錬成
太陽のほうき	2	アタック+140、マジック+150、MP+50、属性：光	3200	呪言錬成

杖(6種) 装備可能ユニット：セシル

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
ルミナスワンド	1	アタック+10、マジック+30	100	セシル初期装備／4章ショップ
ヒールワンド	1	アタック+20、マジック+40	150	4章、5章ショップ
トライセプター	1	アタック+30、マジック+50	250	6章、7章、8章ショップ
シャインセプター	1	アタック+50、マジック+60	400	8章、9章ショップ
アスクレピオス	1	アタック+70、マジック+80	1500	14章ショップ
トワイライト	1	アタック+65、マジック+95、属性：闇	800	呪言錬成

ランス(5種) 装備可能ユニット：セシル（覚醒）

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
ダークホーン	2	アタック+70、マジック+110	1300	セシル(覚醒)初期装備／21章ショップ
フレイムホーン	2	アタック+80、マジック+150	1400	21章ショップ
ファントムホーン	2	アタック+90、マジック+160	1900	22章ショップ
リイズヘブン	2	アタック+100、マジック+210	2500	呪言錬成
ヘルヴァルキリー	2	アタック+130、マジック+180	3200	呪言錬成

クナイ(10種) 装備可能ユニット：サキ

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
新月	2	アタック+25	300	サキ初期装備／7章ショップ
水鳥	2	アタック+30、マジック+25	450	7章、8章ショップ
風香	2	アタック+40	550	8章、9章ショップ
散花	2	アタック+50	650	9章ショップ
千鶴	2	アタック+65、マジック+50	800	14章、15章ショップ
風車	2	アタック+80	1000	17章ショップ
桜花	2	アタック+90、マジック+80	1300	21章ショップ
月光	2	アタック+100	1600	22章ショップ
止水	2	アタック+120、属性：水	2500	呪言錬成
霞払い	2	アタック+130、属性：風	2200	呪言錬成

クロスボウ(9種) 装備可能ユニット：ニコラ

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
クロスボウ	2~4	アタック+30	350	ニコラ初期装備／8章ショップ
ヘビークロスボウ	2~4	アタック+45	450	8章、9章ショップ
カイトアイ	2~4	アタック+60	600	9章ショップ
オウルアイ	2~4	アタック+75	720	14章、15章ショップ
イーグルアイ	2~4	アタック+90	850	17章ショップ
ファルコンアイ	2~4	アタック+115	940	21章ショップ
ホークアイ	2~4	アタック+130	1160	22章ショップ
ニュームーン	2~4	アタック+145、属性：闇	1500	呪言錬成
チェインシード	2~4	アタック+120、テクニック+25、属性：木	2000	呪言錬成

葉っぱ(9種) 装備可能ユニット：メル

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
はっぱ	1	アタック+30、マジック+35	25	入手不可
いものはっぱ	1	アタック+35、マジック+85	550	メル初期装備
アルムのはっぱ	1	アタック+40、マジック+95	700	14章、15章ショップ
ヤドリギのはっぱ	1	アタック+45、マジック+110	850	17章ショップ
バトルリーフ	1	アタック+50、マジック+130	1000	17章ショップ
サンフラワー	1	アタック+60、マジック+150	1150	21章ショップ
クローバー	1	アタック+120、マジック+165	1300	22章ショップ
ヘリオトロープ	1	アタック+140、マジック+140、属性：光	1700	呪言錬成
スノードロップ	1	アタック+100、マジック+200、属性：水	2000	呪言錬成

ランプ(9種) 装備可能ユニット：ウィウィ

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
風のランプ	4~5	アタック+30、マジック+50	25	入手不可
鉄のランプ	4~5	アタック+35、マジック+60	500	ウィウィ初期装備
疾風のランプ	4~5	アタック+40、マジック+70	700	14章ショップ
ブロンズランプ	4~5	アタック+45、マジック+90	900	14章ショップ

シルバーランプ	4~5	アタック+50、マジック+110	1100	15章、17章ショップ
黄金のランプ	4~5	アタック+55、マジック+130	1300	21章ショップ
ルーンランプ	4~5	アタック+60、マジック+150	1500	22章ショップ
イフリータ	4~5	アタック+75、マジック+200、属性：火	1700	呪言錬成
アイオロス	4~5	アタック+120、マジック+115、属性：風	1900	呪言錬成

グローブ(9種) 装備可能ユニット：マヴィ

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
グローブ	1	アタック+50	25	マヴィ初期装備
パワーグローブ	1	アタック+60、マジック+65	800	14章ショップ
メリケンサック	1	アタック+70、マジック+80	950	14章、15章ショップ
クラッシュリスト	1	アタック+80、マジック+95	1150	17章ショップ
バスターグローブ	1	アタック+85、マジック+110	1350	21章ショップ
ブレイクリスト	1	アタック+90、マジック+125	1500	21章ショップ
ルーングローブ	1	アタック+100、マジック+140	1750	22章ショップ
エヴァーグリーン	1	アタック+100、マジック+190、属性：木	2500	呪言錬成
タイガーリスト	1	アタック+150、マジック+65、属性：木	2700	呪言錬成

ナイフ(9種) 装備可能ユニット：ボロン

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
ナイフ	1	アタック+50	550	ボロン初期装備／14章ショップ
バゼラード	1	アタック+55	700	14章ショップ
スライサー	1	アタック+60	860	15章、17章ショップ
クロスソード	1	アタック+75	980	17章ショップ
ファルシオン	1	アタック+90	1100	17章ショップ
エリーゼ	1	アタック+115	1250	21章ショップ
ソウルセイバー	1	アタック+130	1650	22章ショップ
バーンバーンバン	1	アタック+120、属性：水	2650	呪言錬成
ヴァジュラ	1	アタック+145、属性：雷	3000	呪言錬成

刀(8種) 装備可能ユニット：カイ

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
雪影	1	アタック+100	1200	カイ初期装備
青龍	1	アタック+130、レジスト+20	1400	21章ショップ
玄武	1	アタック+130、ガード+20	1400	21章ショップ
白虎	1	アタック+130、スピード+20	1400	21章ショップ
朱雀	1	アタック+130、マジック+20	1400	21章ショップ
十六夜	1	アタック+145	2000	22章ショップ
雪月花	1	アタック+140、スピード・テクニック・マジック+25	3100	呪言錬成
村雨丸	1	アタック+160、属性：水	3400	呪言錬成

本(6種) 装備可能ユニット：クレア

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
スペルブック	1	アタック+35、マジック+120	25	入手不可
チャームブック	1	アタック+40、マジック+140	1250	クレア初期装備／17章ショップ
ワイズブック	1	アタック+45、マジック+160	1500	21章ショップ
ルーンブック	1	アタック+50、マジック+180	1850	22章ショップ
ネクロノミコン	1	アタック+160、マジック+120、属性：闇	2500	呪言錬成
グリモワール	1	アタック+60、マジック+235、属性：光	2700	呪言錬成

鎌(8種) 装備可能ユニット：ヴァネッサ

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
ウイッチサイズ	1	アタック+20、マジック+20	25	入手不可
カースサイズ	1	アタック+40、マジック+70	25	入手不可
サラマンダサイズ	1	アタック+70、マジック+90	25	入手不可
メイクルデス	1	アタック+90、マジック+120	25	入手不可
デモンサイズ	1	アタック+100、マジック+130	1600	ヴァネッサ初期装備／21章ショップ
グリムリーパー	1	アタック+110、マジック+150	2100	22章ショップ
フロミネンスギア	1	アタック+160、属性：火	3000	呪言錬成
フェニックス	1	アタック+120、MP・マジック+100、属性：火	3300	呪言錬成

敵専用装備(10種)

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
メイス	1	アタック+70	0	入手不可
ヘビーメイス	1	アタック+100	0	入手不可
アイアンスパイク	1	アタック+130	0	入手不可
フレイル	1	アタック+60、マジック+80	0	入手不可
モーニングスター	1	アタック+100、マジック+120	0	入手不可
ルミナスボーン	1	アタック+110、マジック+130	0	入手不可
ハイペリオン	1	アタック+120、マジック+140	0	入手不可
ガンマエッジ	4~5	アタック+80、マジック+80	0	入手不可
キューピットレイ	3~4	アタック+100、マジック+100	0	入手不可
ゴッドスペル	1	アタック+120	0	入手不可

頭防具

兜(12種) 装備可能ユニット：アルフ、レオン、ヒース、ボロン

名前	効果	売却価格	主な入手方法
はちまき	レジスト+5	50	2章、4章ショップ
バンダナ	レジスト+10	75	5章ショップ
かわのヘルメット	レジスト+15	125	6章ショップ
みならいかぶと	レジスト+20	200	7章ショップ
せんしのかぶと	レジスト+25	320	8章ショップ
ルミナスヘルム	レジスト+30	480	9章ショップ
きしのかぶと	レジスト+35	600	14章ショップ
アーミットヘルム	レジスト+40	720	15章ショップ
ヘビーヘルム	レジスト+45	850	17章ショップ
キチンヘルム	レジスト+50	920	21章ショップ
にじのバンダナ	レジスト+60	1000	21章ショップ
ルーンのかぶと	レジスト+65	1250	22章ショップ

帽子(12種) 装備可能ユニット：テオ、サキ、ニコラ、カイ

名前	効果	売却価格	主な入手方法
ぼうし	レジスト+3	30	2章、4章ショップ
みならいキャップ	レジスト+6	60	5章ショップ
ハンチング	レジスト+10	100	6章ショップ
テンガロンハット	レジスト+14	180	7章ショップ
バトルキャップ	レジスト+18	250	8章ショップ
ルミナスキャップ	レジスト+24	400	9章イベントバトル／9章ショップ
アーミーキャップ	レジスト+28	550	14章ショップ
うさみみぼうし	レジスト+36	640	15章ショップ

ねこみみぼうし	レジスト+40	780	15章、17章ショップ
ラウンドハット	レジスト+45	880	17章ショップ
ディストキャップ	レジスト+50	1000	21章ショップ
ルーンキャップ	レジスト+55	1100	22章ショップ

フード(7種) 装備可能ユニット:セシル(覚醒含む)、ルーシャ、メル、ウィウィ、マヴィ、クレア、ヴァネッサ

名前	効果	売却価格	主な入手方法
フード	レジスト+20	225	4章ショップ
シルキーフード	レジスト+30	400	7章ショップ
サテンフード	レジスト+40	550	9章、14章ショップ
ねこみみフード	レジスト+55	700	15章ショップ
ディストフード	レジスト+60	850	21章ショップ
マギサフード	レジスト+70	950	22章ショップ
ルーンフード	レジスト+80	1200	17章ショップ

リボン(3種) 装備可能ユニット:セシル(覚醒含む)、ルーシャ、ヴァネッサ

名前	効果	売却価格	主な入手方法
髪留め	レジスト+40、全状態異常命中率を1割下げる	900	9章イベントバトル
カチューシャ	レジスト+40、ステータスダウン効果を完全に防ぐ	900	12章イベントバトル
黄色いリボン	レジスト+60、全状態異常命中率を0にする	1500	24章イベントバトル

胴防具

鎧(24種) 装備可能ユニット:アルフ、レオン、ヒース

名前	効果	売却価格	主な入手方法
レザーアーマー	ガード+15	120	2章、4章ショップ
スケイルメイル	ガード+18	180	4章、5章ショップ
リングメイル	ガード+22	280	5章、6章ショップ
チェインメイル	ガード+30	360	6章ショップ
スプリントメイル	ガード+40	480	7章、8章、9章ショップ
ルミナスメイル	ガード+50	560	9章ショップ
プレートメイル	ガード+55	700	14章、15章ショップ
ヘビープレート	ガード+70	820	14章、15章ショップ
フルプレート	ガード+80	980	17章ショップ
キチンアーマー	ガード+100	1150	21章ショップ
アンドレアーマー	ガード+110	1300	16章イベントバトル
ルーンメイル	ガード+120	1550	22章ショップ
イグニスアーマー	ガード+130、属性:火	2000	呪言錬成
アクアソウル	ガード+130、属性:水	2000	呪言錬成
ウッドブレイク	ガード+130、属性:木	2000	呪言錬成
ウィンドミュール	ガード+130、属性:風	2000	呪言錬成
アークメイル	ガード+130、属性:雷	2000	呪言錬成
コロナガード	ガード+130、属性:光	2000	呪言錬成
ダークレックス	ガード+130、属性:闇	2000	呪言錬成
リフレクター	ガード+130、レジスト+50	2000	呪言錬成
パルパディア	ガード+150	2000	呪言錬成
クリアメイル	ガード+100、HP+150	2000	呪言錬成
シンフォスター	ガード+120、MP+150	2000	呪言錬成
リムアームド	ガード+140、スピード・テクニック・レジスト+20	3000	呪言錬成

服(17種) 装備可能ユニット:テオ、ニコラ、ポロン

名前	効果	売却価格	主な入手方法
ふだんぎ	ガード+10	75	2章ショップ
きょうかいふく	ガード+16	150	5章、6章ショップ
さぎょうぎ	ガード+20	250	6章ショップ
さむえ	ガード+26	400	7章ショップ
わふく	ガード+30	600	8章ショップ
ぱじゃま	ガード+40	800	14章ショップ
リーガルスーツ	ガード+56	950	17章ショップ
絹糸の衣	ガード+68	1100	21章ショップ
ルーンの服	ガード+88	1400	22章ショップ
雨衣	ガード+100、属性:火	1900	呪言錬成
スワンドレス	ガード+100、属性:水	1900	呪言錬成
新緑の衣	ガード+100、属性:木	1900	呪言錬成
ミスティアシルク	ガード+100、属性:風	1900	呪言錬成
防弾服	ガード+100、属性:雷	1900	呪言錬成
オーバームーン	ガード+100、属性:光	1900	呪言錬成
アンダーシャイン	ガード+100、属性:闇	1900	呪言錬成
リムウェルド	ガード+120、属性:竜	2800	呪言錬成

武道着(12種) 装備可能ユニット:サキ、カイ

名前	効果	売却価格	主な入手方法
しょうぞく	ガード+12	200	7章ショップ
けいこぎ	ガード+18	300	7章、8章ショップ
くろしょうぞく	ガード+25	400	8章ショップ
あおしょうぞく	ガード+30	500	9章ショップ
しろしょうぞく	ガード+45	600	14章、15章ショップ
くろおび	ガード+60	700	17章ショップ
たつじんの服	ガード+75	800	21章ショップ
武神の服	ガード+90	1000	22章ショップ
赤狩衣	ガード+110、属性:火	2000	呪言錬成
海人衣	ガード+110、属性:水	2000	呪言錬成
紅葉衣	ガード+110、属性:木	2000	呪言錬成
青丹衣	ガード+110、属性:風	2000	呪言錬成

ローブ(11種) 装備可能ユニット:セシル、ニコラ、ポロン

名前	効果	売却価格	主な入手方法
ローブ	ガード+8	70	4章ショップ
シルキーローブ	ガード+12	125	4章、5章、6章ショップ
サテンローブ	ガード+16	180	6章、7章ショップ
シルクローブ	ガード+19	250	7章、8章ショップ
コーネリアローブ	ガード+23	350	8章、9章ショップ
ルミナスローブ	ガード+34	420	9章ショップ
シャインローブ	ガード+38	640	14章、15章ショップ
ディストローブ	ガード+55	760	17章ショップ
マギサローブ	ガード+65	940	21章ショップ
ルーンローブ	ガード+75	1200	22章ショップ
イノセントローブ	ガード+90	1800	呪言錬成

コート(13種) 装備可能ユニット:セシル(覚醒)、ルーシャ、メル、ウィウィ、マヴィ、クレア、ヴァネッサ

名前	効果	売却価格	主な入手方法
コート	ガード+28	400	14章ショップ
シルキーコート	ガード+43	600	14章ショップ
サテンコート	ガード+50	750	15章ショップ
ディストコート	ガード+60	900	17章ショップ
マギサコート	ガード+70	1100	21章ショップ
ルーンコート	ガード+80	1300	22章ショップ
紅蓮の羽衣	ガード+90、属性:火	2500	呪言錬成
清廉の羽衣	ガード+90、属性:水	2500	呪言錬成
覇緑の羽衣	ガード+90、属性:木	2500	呪言錬成
浮雲の羽衣	ガード+90、属性:風	2500	呪言錬成
紫電の羽衣	ガード+90、属性:雷	2500	呪言錬成
暁光の羽衣	ガード+90、属性:光	2500	呪言錬成
星影の羽衣	ガード+90、属性:闇	2500	呪言錬成

アクセサリー

具足(5種)

名前	効果	売却価格	主な入手方法
あしがるぐそく	スピード+2	250	4章イベントバトル/4章ショップ
くみしたぐそく	スピード+4	500	8章ショップ
かしらのぐそく	スピード+6	1000	14章ショップ
ぶしょうのぐそく	スピード+8	1500	17章ショップ
だいみょうぐそく	スピード+10	2000	22章ショップ

手袋(5種)

名前	効果	売却価格	主な入手方法
ぬのてぶくろ	テクニック+2	250	4章イベントバトル/4章ショップ
かわてぶくろ	テクニック+4	500	8章ショップ
みとん	テクニック+6	1000	14章ショップ
プロテクター	テクニック+8	1500	17章ショップ
フェザーグローブ	テクニック+10	2000	22章ショップ

指輪(14種)

名前	効果	売却価格	主な入手方法
おもちゃのゆびわ	マジック+2	250	4章イベントバトル/4章ショップ
ルビーリング	マジック+4	500	7章イベントバトル/8章ショップ
オパールリング	マジック+6	1000	14章ショップ
サファイヤリング	マジック+8	1500	17章ショップ
ルーンリング	マジック+10	2000	22章ショップ
フレイムリング	火属性魔法ダメージを1/4軽減する	1500	14章イベントバトル－1/呪言錬成
アクアリング	水属性魔法ダメージを1/4軽減する	1500	呪言錬成/アフターブレイク
ウッドリング	木属性魔法ダメージを1/4軽減する	1500	呪言錬成
ウィンドリング	風属性魔法ダメージを1/4軽減する	1500	呪言錬成
サンダーリング	雷属性魔法ダメージを1/4軽減する	1500	呪言錬成
シャインリング	光属性魔法ダメージを1/4軽減する	1500	呪言錬成/アフターブレイク
ダークリング	闇属性魔法ダメージを1/4軽減する	1500	呪言錬成
ライフプロテクト	HP+50、ガード+20	2000	呪言錬成/アフターブレイク
トリッククラフト	HP、MP、ムーブとジャンプをのぞくすべてのステータスが+50、FPが上昇しなくなる	2500	呪言錬成

腕輪(9種)

名前	効果	売却価格	主な入手方法
おもちゃのうでわ	レジスト+2	250	4章ショップ
ルビーのうでわ	レジスト+4	500	7章イベントバトル/8章ショップ
オパールブレス	レジスト+6	1000	12章イベントバトル/14章ショップ
サファイヤブレス	レジスト+8	1500	17章ショップ
ルーンブレス	レジスト+10	2000	22章ショップ
ダンベル	HP+125	2500	呪言錬成
クロスカウンター	HP・MP+75	2500	呪言錬成
アクセルドライブ	FPゲージの上昇率が1割アップ	2500	呪言錬成
ドライブブースト	FP+50	2500	呪言錬成

マント(5種)

名前	効果	売却価格	主な入手方法
ぬののマント	ガード+2	250	3章イベントバトル/4章ショップ
かわのマント	ガード+4	500	8章ショップ
シルクのマント	ガード+6	1000	11章イベントバトル/14章ショップ
サバイバルマント	ガード+8	1500	17章ショップ
ブラックマント	ガード+10	2000	22章ショップ

小手(5種)

名前	効果	売却価格	主な入手方法
どうぎのこて	アタック+2	250	4章ショップ
どうのこて	アタック+4	500	8章ショップ
てつのこて	アタック+6	1000	11章イベントバトル/14章ショップ
きしのこて	アタック+8	1500	17章ショップ
ルーンのこて	アタック+10	2000	22章ショップ

靴(6種)

名前	効果	売却価格	主な入手方法
サンダル	とくになし	2000	アフターブレイク
オーバーチャージ	アタック+100、ガード-100(最低1)	2500	呪言錬成/アフターブレイク
クロスガード	ガード+100、アタック-100(最低1)	2500	呪言錬成
ツインソニック	スピード+100、テクニック-100(最低1)	2500	呪言錬成
エクステンション	テクニック+100、スピード-100(最低1)	2500	呪言錬成
スレイプニール	ムーブ+1	4000	呪言錬成/エクストラダンジョンクリア

ベルト(4種)

名前	効果	売却価格	主な入手方法
ベルト	HP+25	500	8章イベントバトル/8章ショップ
パワーベルト	HP+50	1000	14章ショップ
はらまき	HP+75	1500	17章ショップ
マッスルベルト	HP+100	2000	22章ショップ

宝石(12種)

名前	効果	売却価格	主な入手方法
ブルーストーン	MP+25	500	8章イベントバトル/8章ショップ
レッドストーン	MP+50	1000	12章イベントバトル/14章ショップ
イエローストーン	MP+75	1500	17章ショップ
グリーンストーン	MP+100	2000	22章ショップ
フレイムソウル	火属性魔法ダメージ無効	2500	呪言錬成

アクアソウル	水属性魔法ダメージ無効	2500	呪言錬成
ウッドソウル	木属性魔法ダメージ無効	2500	呪言錬成
ウィンドソウル	風属性魔法ダメージ無効	2500	呪言錬成
シャインソウル	光属性魔法ダメージ無効	2500	呪言錬成
ダークソウル	闇属性魔法ダメージ無効	2500	呪言錬成
サンダーソウル	雷属性魔法ダメージ無効	2500	呪言錬成
デファンダム	MPの消費量が1割減少する	2500	呪言錬成／アフターブレイク

ネックレス（14種）

名前	効果	売却価格	主な入手方法
おまもり	毒状態の命中率を1割下げる	1000	6章イベントバトル／15章ショップ
せいれいのくびわ	混乱状態の命中率を1割下げる	1000	9章イベントバトル／15章ショップ
しんじゅのくびわ	睡眠状態の命中率を1割下げる	1000	10章イベントバトル／15章ショップ
ぎんのくびわ	暗闇状態の命中率を1割下げる	1000	15章ショップ
きんのくびわ	沈黙状態の命中率を1割下げる	1000	17章ショップ
ルーンチョーカー	魅了状態の命中率を1割下げる	1000	7章イベントバトル／17章ショップ
ダイヤチョーカー	麻痺状態の命中率を1割下げる	1000	17章ショップ
ほしのネックレス	全状態異常命中率を1割下げる	2000	22章ショップ
ライフハッカー	MP+100、HP−100（最低1）	2500	呪言錬成
陽光のネックレス	ステータスダウン効果を完全に防ぐ	2500	呪言錬成
月光のネックレス	全状態異常の命中率を0にする	2500	呪言錬成
エフェメラート	マジック+100、レジスト−100（最低1）	2500	呪言錬成
スタビライズ	レジスト+100、マジック−100（最低1）	2500	呪言錬成
メンタルキャスト	MP+50、レジスト+20	2500	呪言錬成／アフターブレイク

消耗アイテム

名前	射程	効果	売却価格	主な入手方法
バイタルン	1	HPを100回復する	25	すべてのショップ
バイタルソーダ	1	HPを250回復する	250	14章以降の各ショップ
バイタルエキス	1	HPを500回復する	500	21章、22章ショップ
メンタルン	1	MPを50回復する	300	8章以降の各ショップ
メンタルソーダ	1	MPを120回復する	600	14章以降の各ショップ
メンタルエキス	1	MPを250回復する	1000	21章22章ショップ
ドクキエ草	1	毒におかされたユニットを解毒する	50	すべてのショップ
オチツキ草	1	混乱状態のユニットを正気に戻す	50	6章以降の各ショップ
メガサメ草	1	睡眠状態のユニットを目覚めさせる	50	6章以降の各ショップ
ウゴケ草	1	麻痺状態のユニットを行動可能に戻す	150	14章以降の各ショップ
トナエ草	1	沈黙状態のユニットを魔法・スキル使用可能に戻す	150	4章以降の各ショップ
コイサメ草	1	魅了状態のユニットを正気に戻す	150	14章以降の各ショップ
ヨクミエ草	1	暗闇状態のユニットの視界を元に戻す	50	4章以降の各ショップ
バンノウ薬	1	すべてのステータス異常を回復する	500	21章、22章ショップ
ホーリーフェザー	1	戦闘不能になったユニットをHP・MP1／4の状態で復活させる	800	14章以降の各ショップ
ホーリーウィング	1	戦闘不能になったユニットをHP・MP半分回復状態で復活させる	1500	21章、22章ショップ
フラッシュソーダ	1	FPを1／3増加させる	1500	17章以降の各ショップ
フラッシュエキス	1	FPを2／3増加させる	2500	22章ショップ

お金を効率的に稼ぐには

アイテムや呪言を活用したいのにお金が足りない。そんなときはフリーバトルで資金を稼ぐのが地道だが得策だ。おすすめはフリーバトル10 【➡P.071】。効率的に資金を稼ぐことができるぞ。

ショップリスト

ここでは、シナリオ中に登場する12箇所のショップを紹介する。登場する章の数と、ショップが存在するワールドマップ 【➡P.040】 上のポイント名、対応した番号別に、販売しているアイテムの名前と価格をリストとしてまとめて掲載した。各ショップの販売アイテムは、左から「武器」「頭防具」「胴防具」「アクセサリー」「アイテム」の5種類となる。販売アイテムの並んでいる順番はゲーム中の並びに準じたものになっているので、事前にアイテムを確認するときの参考にして欲しい。ショップが登場するタイミングを考慮して、最適なアイテムの購入を考えていこう。

第2章 神の庭 エバーガーデン（2）

武器	価格	頭防具	価格	胴防具	価格	アクセサリー	価格	アイテム	価格
ブロードソード	200	はちまき	100	レザーアーマー	240	—	—	バイタルン	50
グレートソード	300	ぼうし	60	ふだんぎ	150	—	—	ドクキエ草	100
見習いのゆみ	160	—	—	—	—	—	—	—	—
ほうき	50	—	—	—	—	—	—	—	—

第4章 川上の町カーウィ（4）

武器	価格	頭防具	価格	胴防具	価格	アクセサリー	価格	アイテム	価格
ブロードソード	200	はちまき	100	レザーアーマー	240	あしがるぐそく	500	バイタルン	50
ロングソード	350	ぼうし	60	スケイルメイル	360	ぬのてぶくろ	500	ドクキエ草	100
グレートソード	300	フード	450	ローブ	140	おもちゃのゆびわ	500	トナエ草	300
バスタードソード	500	—	—	シルキーローブ	250	おもちゃのうでわ	500	ヨクミエ草	100
見習いのゆみ	160	—	—	—	—	どうぎのこて	500	—	—
兵士のゆみ	280	—	—	—	—	ぬののマント	500	—	—
ルミナスワンド	200	—	—	—	—	—	—	—	—
ヒールワンド	250	—	—	—	—	—	—	—	—

第5章 東方賢者支部（5）

武器	価格	頭防具	価格	胴防具	価格	アクセサリー	価格	アイテム	価格
ロングソード	350	バンダナ	150	スケイルメイル	360	—	—	バイタルン	50
アイアンソード	500	みならいキャップ	120	リングメイル	560	—	—	ドクキエ草	100
バスタードソード	500	—	—	きょうかいふく	300	—	—	トナエ草	300
ツヴァイハンダー	640	—	—	シルキーローブ	250	—	—	ヨクミエ草	100
兵士のゆみ	280	—	—	—	—	—	—	—	—
ハンターのゆみ	400	—	—	—	—	—	—	—	—
ヒールワンド	250	—	—	—	—	—	—	—	—

第6章 東大陸の港町リジェット（6）

武器	価格	頭防具	価格	胴防具	価格	アクセサリー	価格	アイテム	価格
アイアンソード	500	かわのヘルメット	250	リングメイル	560	—	—	バイタルン	50
ツヴァイハンダー	640	ハンチング	200	チェインメイル	720	—	—	ドクキエ草	100
ハンターのゆみ	400	—	—	きょうかいふく	300	—	—	オチツキ草	100
トライセプター	500	—	—	さぎょうぎ	500	—	—	メガサメ草	100
—	—	—	—	シルキーローブ	250	—	—	トナエ草	300
—	—	—	—	サテンローブ	360	—	—	ヨクミエ草	100

第7章 西大陸の港町アドウェスト（7）

武器	価格	頭防具	価格	胴防具	価格	アクセサリー	価格	アイテム	価格
メタルエッジ	700	みならいかぶと	400	スプリントメイル	960	—	—	バイタルン	50
クレイモア	840	テンガロンハット	360	さむえ	800	—	—	ドクキエ草	100
じゅくれんのゆみ	500	シルキーフード	800	しょうぞく	400	—	—	オチツキ草	100
トライセプター	500	—	—	けいこぎ	600	—	—	メガサメ草	100
新月	600	—	—	サテンローブ	360	—	—	トナエ草	300
水鳥	900	—	—	シルクローブ	500	—	—	ヨクミエ草	100

第8章 岩石の村ジェマー（8）

武器	価格	頭防具	価格	胴防具	価格	アクセサリー	価格	アイテム	価格
メタルエッジ	700	せんしのかぶと	640	スプリントメイル	960	くみしたぐそく	1000	バイタルン	50
グラディウス	1000	バトルキャップ	500	わふく	1200	かわてぶくろ	1000	メンタルン	600
クレイモア	840	シルキーフード	800	けいこぎ	600	ルビーリング	1000	ドクキエ草	100
ストライダー	1050	—	—	くろしょうぞく	800	ルビーのうでわ	1000	オチツキ草	100
トライセプター	500	—	—	シルクローブ	500	どうのこて	1000	メガサメ草	100
シャインセプター	800	—	—	コーネリアローブ	700	かわのマント	1000	トナエ草	300
水鳥	900	—	—	—	—	ベルト	1000	ヨクミエ草	100
風香	1100	—	—	—	—	ブルーストーン	1000	—	—
クロスボウ	700	—	—	—	—	—	—	—	—
ヘビークロスボウ	900	—	—	—	—	—	—	—	—

第9章 工房の村 ドットラバー（9）

武器	価格	頭防具	価格	胴防具	価格	アクセサリー	価格	アイテム	価格
グラディウス	1000	ルミナスヘルム	960	スプリントメイル	960	—	—	バイタルン	50
シンクレアー	1400	ルミナスキャップ	800	ルミナスメイル	1120	—	—	メンタルン	600
ストライダー	1050	サテンフード	1100	あおしょうぞく	1000	—	—	ドクキエ草	100
シャインセプター	800	—	—	コーネリアローブ	700	—	—	オチツキ草	100
わざもののゆみ	960	—	—	ルミナスローブ	840	—	—	メガサメ草	100
風香	1100	—	—	—	—	—	—	トナエ草	300
散花	1300	—	—	—	—	—	—	ヨクミエ草	100
ヘビークロスボウ	900	—	—	—	—	—	—	—	—
カイトアイ	1200	—	—	—	—	—	—	—	—

第14章 湖畔の街シェイダス（14）

武器	価格	頭防具	価格	胴防具	価格	アクセサリー	価格	アイテム	価格
スティレット	1800	きしのかぶと	1200	プレートメイル	1400	かしらのぐそく	2000	バイタルン	50
ストライダー	1050	アーミーキャップ	1100	ヘビープレート	1640	みとん	2000	バイタルソーダ	500
デュランダル	1480	サテンフード	1100	ばじゃま	1600	オパールリング	2000	メンタルン	600
ミノッビのゆみ	1260	—	—	しろしょうぞく	1200	オパールブレス	2000	ドクキエ草	100
アスクレピオス	3000	—	—	シャインローブ	1280	てつのこて	2000	オチツキ草	100
千鶴	1600	—	—	コート	800	シルクのマント	2000	メガサメ草	100
オウルアイ	1440	—	—	シルキーコート	1200	パワーベルト	2000	ウゴケ草	300
バルロッド	1300	—	—	—	—	レッドストーン	2000	トナエ草	300
アルムのはっぱ	1400	—	—	—	—	—	—	コイサメ草	300
疾風のランプ	1400	—	—	—	—	—	—	ヨクミエ草	100
ブロンズランプ	1800	—	—	—	—	—	—	ホーリーフェザー	1600
メリケンサック	1900	—	—	—	—	—	—	—	—
パワーグローブ	1600	—	—	—	—	—	—	—	—
ナイフ	1100	—	—	—	—	—	—	—	—
バゼラード	1400	—	—	—	—	—	—	—	—

第15章 教典の街ミッドラスタ（15）

武器	価格	頭防具	価格	胴防具	価格	アクセサリー	価格	アイテム	価格
ルーンブレイド	2400	アーミットヘルム	1440	プレートメイル	1400	おまもり	2000	バイタルン	50
ストライダー	1050	うさみみぼうし	1280	ヘビープレート	1640	せいれいのくびわ	2000	バイタルソーダ	500
デュランダル	1480	ねこみみぼうし	1560	しろしょうぞく	1200	しんじゅのくびわ	2000	メンタルン	600
ゆうきのゆみ	1640	ねこみみフード	1400	シャインローブ	1280	ぎんのくびわ	2000	メンタルソーダ	1200
アスクレピオス	3000	—	—	サテンコート	1500	—	—	ドクキエ草	100
千鶴	1600	—	—	—	—	—	—	オチツキ草	100
オウルアイ	1440	—	—	—	—	—	—	メガサメ草	100
バルロッド	1300	—	—	—	—	—	—	ウゴケ草	300
アルムのはっぱ	1400	—	—	—	—	—	—	トナエ草	300
シルバーランプ	2200	—	—	—	—	—	—	コイサメ草	300
メリケンサック	1900	—	—	—	—	—	—	ヨクミエ草	100
スライサー	1720	—	—	—	—	—	—	ホーリーフェザー	1600

第17章 パルナスの神像（17）

武器	価格	頭防具	価格	胴防具	価格	アクセサリー	価格	アイテム	価格
風車	2000	ヘビーヘルム	1700	フルプレート	1960	きんのくびわ	3000	バイタルン	50
アッシュロッド	1600	ねこみみぼうし	1560	リーガルスーツ	1900	ルーンチョーカー	3000	バイタルソーダ	500
ヤドリギのはっぱ	1700	ラウンドハット	1760	くろおび	1400	ダイヤチョーカー	3000	メンタルン	600
バトルリーフ	2000	ルーンフード	2400	ディストローブ	1520	ぶしょうのぐそく	3000	メンタルソーダ	1200
イーグルアイ	1700	—	—	ディストコート	1800	プロテクター	3000	ドクキエ草	100
シルバーランプ	2200	—	—	—	—	サファイヤリング	3000	オチツキ草	100
クラッシュリスト	2300	—	—	—	—	サファイヤブレス	3000	メガサメ草	100
スライサー	1720	—	—	—	—	サバイバルマント	3000	ウゴケ草	300
クロスソード	1960	—	—	—	—	きしのこて	3000	トナエ草	300
ファルシオン	2200	—	—	—	—	はらまき	3000	コイサメ草	300
チャームブック	2500	—	—	—	—	イエローストーン	3000	ヨクミエ草	100
—	—	—	—	—	—	—	—	ホーリーフェザー	1600
—	—	—	—	—	—	—	—	フラッシュソーダ	3000

第21章 聖都セントライズ（21）

武器	価格	頭防具	価格	胴防具	価格	アクセサリー	価格	アイテム	価格
ブラッドハウンド	3000	キチンヘルム	1840	キチンアーマー	2300	—	—	バイタルン	50
ルーンのゆみ	2000	にじのバンダナ	2000	金糸の衣	2200	—	—	バイタルソーダ	500
ダークホーン	2600	ディストキャップ	2000	たつじんの服	1600	—	—	バイタルエキス	1000
フレイムホーン	2800	ディストフード	1700	マギサローブ	1880	—	—	メンタルン	600
桜花	2600	—	—	マギサコート	2200	—	—	メンタルソーダ	1200
ファルコンアイ	1880	—	—	—	—	—	—	ドクキエ草	100
ルーンロッド	1900	—	—	—	—	—	—	オチツキ草	100
サンフラワー	2300	—	—	—	—	—	—	メガサメ草	100
黄金のランプ	2600	—	—	—	—	—	—	ウゴケ草	300
バスターグローブ	2700	—	—	—	—	—	—	トナエ草	300
ブレイクリスト	3000	—	—	—	—	—	—	コイサメ草	300
エリーゼ	2500	—	—	—	—	—	—	ヨクミエ草	100
青龍	2800	—	—	—	—	—	—	バンノウ薬	1000
玄武	2800	—	—	—	—	—	—	ホーリーフェザー	1600
白虎	2800	—	—	—	—	—	—	ホーリーウィング	3000
朱雀	2800	—	—	—	—	—	—	フラッシュソーダ	3000
ワイズブック	3000	—	—	—	—	—	—	—	—
ハルバード	2700	—	—	—	—	—	—	—	—
セイントスピア	3000	—	—	—	—	—	—	—	—
デモンサイズ	3200	—	—	—	—	—	—	—	—

第22章 円卓機関本部（22）

武器	価格	頭防具	価格	胴防具	価格	アクセサリー	価格	アイテム	価格
ラピスクルセイド	3400	ルーンのかぶと	2500	ルーンメイル	3100	だいみょうぐそく	4000	バイタルン	50
ルーンブレイカー	3600	ルーンキャップ	2200	ルーンの服	2800	フェザーグローブ	4000	バイタルソーダ	500
レディホーク	2800	マギサフード	1900	武神の服	2000	ルーンリング	4000	バイタルエキス	1000
ファントムホーン	3800	—	—	ルーンローブ	2400	ルーンブレス	4000	メンタルン	600
月光	3200	—	—	ルーンコート	2600	ブラックマント	4000	メンタルソーダ	1200
ホークアイ	2320	—	—	—	—	ルーンのこて	4000	メンタルエキス	2000
ロッドオブレイ	2600	—	—	—	—	マッスルベルト	4000	ドクキエ草	100
クローバー	2600	—	—	—	—	グリーンストーン	4000	オチツキ草	100
ルーンランプ	3000	—	—	—	—	ほしのネックレス	4000	メガサメ草	100
ルーングローブ	3500	—	—	—	—	—	—	ウゴケ草	300
ソウルセイバー	3300	—	—	—	—	—	—	トナエ草	300
十六夜	4000	—	—	—	—	—	—	コイサメ草	300
ルーンブック	3700	—	—	—	—	—	—	ヨクミエ草	100
グングニル	3700	—	—	—	—	—	—	バンノウ薬	1000
クリムリーバー	4200	—	—	—	—	—	—	ホーリーフェザー	1600
—	—	—	—	—	—	—	—	ホーリーウィング	3000
—	—	—	—	—	—	—	—	フラッシュソーダ	3000
—	—	—	—	—	—	—	—	フラッシュエキス	5000

呪言データ

●データの見方

①火属性呪言

②名前	③呪言	④属性Lv.	⑤効果	⑥主な入手方法
エリュート	赤	火属性Lv.1	アタック+5	スタート時に「でんせつ」を選択、フリーバトル9、EXダンジョン1~4階層

①呪言属性
呪言の属性。火属性、水属性、木属性、風属性、雷属性、光属性、闇属性、竜属性、無属性の9種類がある。

②名前
獲得したときの名前。獲得したままの状態では呪言錬成に使用することができない。

③呪言
呪言鑑定することによって判明する真の名前。呪言鑑定することで呪言錬成に使用可能な状態になる。

④属性Lv.
属性と等級。呪言鑑定で「竹」以上を選択すると判明する。9種類の属性にはそれぞれ6種類の呪言が用意されている。属性名のあとに続くLv.は、あくまで呪言内での強弱を示すもので、特別な効果はない。通常の呪言錬成を行ったとき、1つ目に選んだ呪言はこの属性Lv.をアイテムに付与する。

⑤効果
呪言の持っている追加効果を表す。呪言鑑定で「松」を選択すると判明し、ステータス値を上昇させる効果を持つ。通常の呪言錬成を行ったとき、2つ目に選んだ呪言はこの効果をアイテムに付与する。

⑥主な入手方法
入手できる主な方法を示している。なお、ここで紹介した以外の方法でも呪言を入手できることがあるので注意して欲しい。また、「フリーバトル」「エクストラダンジョン」については複数の中からランダムで獲得できる呪言が決定されるため、必ず入手できるとは限らない。
スタート時に「○○」を選択：ゲームスタート時の6種類の言葉を選択した結果、第13章終了後に入手可能な呪言であることを表す。
フリーバトル：フリーバトルに勝利することよって入手が可能な呪言であることを示す。フリーバトルの通し番号を併せて掲載した。
エクストラダンジョン：ゲームクリア後に挑戦可能なエクストラダンジョンで入手が可能な呪言であることを示す。それぞれ、「EXダンジョン○~○階層」と記載した。EXはエクストラを略したもの。

火属性呪言

名前	呪言	属性Lv.	効果	主な入手方法
エリュート	赤	火属性Lv.1	アタック+5	スタート時に「でんせつ」を選択、フリーバトル9、EXダンジョン1~4階層
メサ	滅	火属性Lv.2	アタック+10	スタート時に「でんせつ」を選択、フリーバトル9、EXダンジョン5~8階層
エスタ	熱血	火属性Lv.3	アタック+15	スタート時に「でんせつ」を選択、フリーバトル9、EXダンジョン9~12階層
プロクス	炎	火属性Lv.4	アタック+20	フリーバトル9、EXダンジョン13~16階層
ロガ	戦士	火属性Lv.5	アタック+25	フリーバトル9、EXダンジョン17~20階層
ウィース	地獄	火属性Lv.6	アタック+30	フリーバトル9、EXダンジョン21~25階層

水属性呪言

名前	呪言	属性Lv.	効果	主な入手方法
エイデ	青	水属性Lv.1	ガード+5	フリーバトル13、EXダンジョン1~4階層
ファル	流	水属性Lv.2	ガード+10	スタート時に「はかない」を選択、フリーバトル13、EXダンジョン5~8階層
ヴェルノ	浪漫	水属性Lv.3	ガード+15	スタート時に「はかない」を選択、フリーバトル13、EXダンジョン9~12階層
フォリス	水	水属性Lv.4	ガード+20	スタート時に「はかない」を選択、フリーバトル13、EXダンジョン13~16階層
ロウム	導師	水属性Lv.5	ガード+25	フリーバトル13、EXダンジョン17~20階層
ルーマ	海原	水属性Lv.6	ガード+30	フリーバトル13、EXダンジョン21~25階層

木属性呪言

名前	呪言	属性Lv.	効果	主な入手方法
クローロ	緑	木属性Lv.1	テクニック+5	スタート時に「きぼう」を選択、フリーバトル12、EXダンジョン1~4階層
ルウ	怒	木属性Lv.2	テクニック+10	スタート時に「きぼう」を選択、フリーバトル12、EXダンジョン5~8階層
ランタ	鉄壁	木属性Lv.3	テクニック+15	スタート時に「きぼう」を選択、フリーバトル12、EXダンジョン9~12階層
オーレ	木	木属性Lv.4	テクニック+20	フリーバトル12、EXダンジョン13~16階層
ファーヴ	野獣	木属性Lv.5	テクニック+25	フリーバトル12、EXダンジョン17~20階層
ティエ	大地	木属性Lv.6	テクニック+30	フリーバトル12、EXダンジョン21~25階層

風属性呪言

名前	呪言	属性Lv.	効果	主な入手方法
ヒュローマ	藍	風属性Lv.1	スピード+5	スタート時に「ひみつ」を選択、フリーバトル10、EXダンジョン1~4階層
ウィアス	唄	風属性Lv.2	スピード+10	スタート時に「ひみつ」を選択、フリーバトル10、EXダンジョン5~8階層
ポーロ	突破	風属性Lv.3	スピード+15	スタート時に「ひみつ」を選択、フリーバトル10、EXダンジョン9~12階層
アネモス	風	風属性Lv.4	スピード+20	フリーバトル10、EXダンジョン13~16階層
チーノ	飛鳥	風属性Lv.5	スピード+25	フリーバトル10、EXダンジョン17~20階層
フェア	蒼天	風属性Lv.6	スピード+30	フリーバトル10、EXダンジョン21~25階層

雷属性呪言

名前	呪言	属性Lv.	効果	主な入手方法
イニーク	紫	雷属性Lv.1	MP+10	フリーバトル15、EXダンジョン1~4階層
ヒオ	哀	雷属性Lv.2	MP+20	フリーバトル15、EXダンジョン5~8階層
シムル	孤独	雷属性Lv.3	MP+30	フリーバトル15、EXダンジョン9~12階層
ニトル	雷	雷属性Lv.4	MP+40	フリーバトル15、EXダンジョン13~16階層
フラート	賢者	雷属性Lv.5	MP+50	フリーバトル15、EXダンジョン17~20階層
メギラ	天国	雷属性Lv.6	MP+60	フリーバトル15、EXダンジョン21~25階層

光属性呪言

名前	呪言	属性Lv.	効果	主な入手方法
フラウ	黄	光属性Lv.1	レジスト+5	スタート時に「あこがれ」を選択、フリーバトル14、EXダンジョン1~4階層
ナータ	魂	光属性Lv.2	レジスト+10	スタート時に「あこがれ」を選択、フリーバトル14、EXダンジョン5~8階層
アルケ	希望	光属性Lv.3	レジスト+15	スタート時に「あこがれ」を選択、フリーバトル14、EXダンジョン9~12階層
ポース	光	光属性Lv.4	レジスト+20	フリーバトル14、EXダンジョン13~16階層
ラクト	女神	光属性Lv.5	レジスト+25	フリーバトル14、EXダンジョン17~20階層
リオス	太陽	光属性Lv.6	レジスト+30	フリーバトル14、EXダンジョン21~25階層

闇属性呪言

名前	呪言	属性Lv.	効果	主な入手方法
メラン	黒	闇属性Lv.1	マジック+5	スタート時に「しあわせ」を選択、フリーバトル14、EXダンジョン1~4階層
ノクス	殺	闇属性Lv.2	マジック+10	スタート時に「しあわせ」を選択、フリーバトル14、EXダンジョン5~8階層
テロス	静寂	闇属性Lv.3	マジック+15	スタート時に「しあわせ」を選択、フリーバトル14、EXダンジョン9~12階層
ウェスペ	闇	闇属性Lv.4	マジック+20	フリーバトル14、EXダンジョン13~16階層
シュコン	詩人	闇属性Lv.5	マジック+25	フリーバトル14、EXダンジョン17~20階層
セレーノ	満月	闇属性Lv.6	マジック+30	フリーバトル14、EXダンジョン21~25階層

竜属性呪言

名前	呪言	属性Lv.	効果	主な入手方法
シノ	白	竜属性Lv.1	FP+10	フリーバトル15、EXダンジョン1~4階層
ディア	愛	竜属性Lv.2	FP+20	フリーバトル15、EXダンジョン5~8階層
ノギラ	根性	竜属性Lv.3	FP+30	フリーバトル15、EXダンジョン9~12階層
リム	竜	竜属性Lv.4	FP+40	フリーバトル15、EXダンジョン13~16階層
ソルベ	防人	竜属性Lv.5	FP+50	フリーバトル15、EXダンジョン17~20階層
エスト	世界	竜属性Lv.6	FP+60	フリーバトル15、EXダンジョン21~25階層

無属性呪言

名前	呪言	属性Lv.	効果	主な入手方法
シン	無垢	無属性	HP+10	フリーバトル11、EXダンジョン1~4階層
ムスト	恋	無属性	HP+20	フリーバトル11、EXダンジョン5~8階層
フォム	反発	無属性	HP+30	フリーバトル11、EXダンジョン9~12階層
クリエ	雪	無属性	HP+40	フリーバトル11、EXダンジョン13~16階層
ノトス	百年	無属性	HP+50	フリーバトル11、EXダンジョン17~20階層
バル	永遠	無属性	HP+60	フリーバトル11、EXダンジョン21~25階層

レア呪言錬成データ

●データの見方

①剣(5種)



①アイテムの種類
レア呪言錬成により作成できるアイテムの種類。なお、レア呪言錬成は「武器」「胴防具」と「アクセサリー」の一部でのみ実行可能となっているので注意して欲しい。

②錬成担当キャラクター
「アリス」「テレス」のどちらが行うことができるか示した。それぞれのレア呪言錬成アイテムごとにキャラクターのグラフィックを表示している。

③ヒントメッセージ
そのレア呪言錬成に関するヒントメッセージ。「賢者の工房」で呪言錬成を行っているとまれに表示される。

④素体アイテム
レア呪言錬成の素体となる基本の装備品を、名前とアイテムの種類を表すアイコンで記載した。

⑤呪言
素体アイテムと組み合わせる特定の呪言2種類を、名前と属性のアイコンで示した。呪言錬成には鑑定を行った呪言しか使用できないため、ここでは呪言鑑定後に判明した名前【➡P.144】を掲載した。

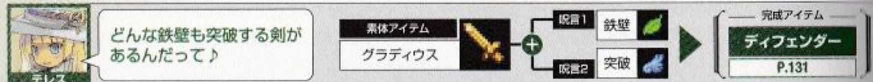
⑥完成アイテム
錬成担当キャラクター、素体アイテム、2種類の呪言により完成するレアアイテムの名前と、アイテムデータが掲載されているページ数。レア呪言錬成を行うときには参照して欲しい。

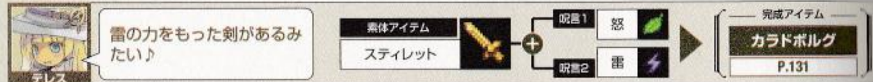
武器

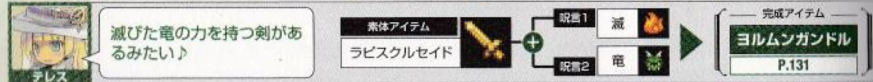
剣(5種)



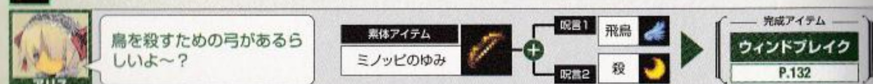


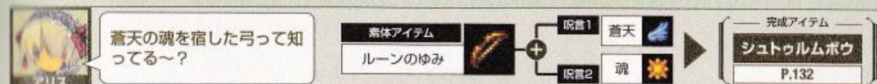


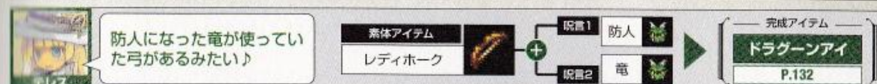




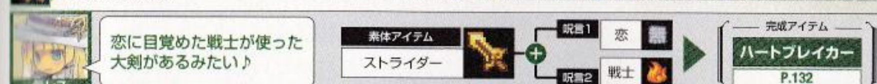
弓(3種)





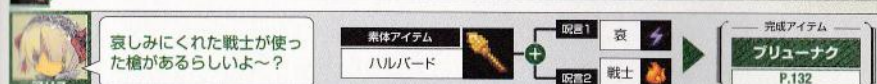


大剣(2種)



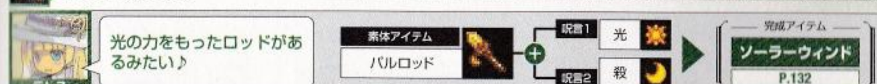


槍(2種)





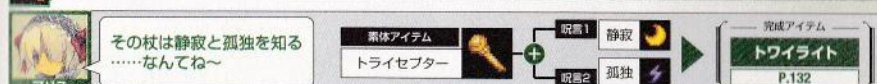
光る杖(3種)







杖(1種)



ランス(2種)

キャラ	セリフ	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
テレス	天に住む賢者が作った杖があるんだって♪	フレイムホーン	賢者	天国	ワイズヘブン	P.133
アリス	地獄に住む女神が持ってる槍があるらしいよ～?	ファントムホーン	女神	地獄	ヘルヴァルキリー	P.133

クナイ(2種)

キャラ	セリフ	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
テレス	雪の力をもった黒いクナイがあるらしいよ～?	水鳥	黒	雪	止水	P.133
アリス	風の力を持ったクナイがあるらしいよ～?	千鶴	蒼天	突破	雲払い	P.133

クロスボウ(2種)

キャラ	セリフ	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
アリス	何にでも反発するひねくれ詩人が愛用していたクロスボウがあるらしいよ～?	イーグルアイ	反発	詩人	ニュームーン	P.133
テレス	浪漫は永遠なり！って格言は有名な弓士の言葉なんだって♪	ファルコンアイ	浪漫	永遠	チェインシード	P.133

葉っぱ(2種)

キャラ	セリフ	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
アリス	雪解けの水が流れる頃咲く花があるらしいよ～?	ヤドリギのはっぱ	雪	水	スノードロップ	P.133
テレス	花言葉は愛と魂だよ♪	サンフラワー	愛	魂	ヘリオトロープ	P.133

ランプ(2種)

キャラ	セリフ	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
テレス	地獄の炎で鍛えられたランプがあるみたい♪	シルバーランプ	地獄	炎	イフリータ	P.134
アリス	天国の光が詰まったランプがあるらしいよ～?	黄金のランプ	天国	光	アイオロス	P.134

グローブ(2種)

キャラ	セリフ	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
アリス	大地の獣の力を宿したグローブがあるらしいよ～?	ブレイクリスト	野獣	大地	タイガーリスト	P.134
テレス	緑が永遠に広がる大地……そんな願いが宿ったグローブがあるんだって♪	ルーングローブ	緑	永遠	エヴァーグリーン	P.134

ナイフ(2種)

キャラ	セリフ	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
テレス	海原を越えて世界を旅する人がお守りにしている剣があるんだって♪	ファルシオン	海原	世界	ヴァジュラ	P.134
テレス	熱い血をたぎらせた野獣の力が宿った剣があるんだって♪	クロスソード	熱血	野獣	バーンバーンバン	P.134

刀(2種)

キャラ	セリフ	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
アリス	風が流れるみたいに軽やかな刀があるらしいよ～?	雪影	風	流	雪月花	P.134
アリス	月でも殺してしまう刀があるらしいよ～?	十六夜	満月	殺	村雨丸	P.134

本(2種)

キャラ	セリフ	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
アリス	闇の導師が作った本があるらしいよ～?	ワイズブック	闇	導師	ネクロノミコン	P.134
アリス	百年もの孤独が描かれた本があるらしいよ～?	ルーンブック	百年	孤独	グリモワール	P.134

鎌(2種)

キャラ	セリフ	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
テレス	世界を滅ぼす力を持った鎌があるみたい♪	デモンサイズ	世界	滅	プロミネンスギア	P.135
テレス	伝説の不死鳥、炎の鳥の力を秘めた鎌があるんだって♪	グリムリーパー	飛鳥	炎	フェニックス	P.135

胴防具

鎧(12種)

キャラ	セリフ	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
テレス	流れ弾とかも跳ね返しちゃう、すごい鎧があるんだって!	レザーアーマー	流	反発	リフレクター	P.136
テレス	炎の守り手が着けていた鎧があるみたい♪	ルミナスメイル	炎	防人	イグニスアーマー	P.136

キャラ	ヒント	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
アリス	水の魂をこめた鎧があるらしいよ～？	ルミナスメイル	水	魂	アクアソウル	P.136
テレス	木を枯らして滅ぼしちゃう、怖い鎧があるらしいよ～？	ルミナスメイル	木	滅	ウッドブレイク	P.136
アリス	雪と風から身を守るための鎧があるらしいよ～？	ルミナスメイル	雪	風	ウィンドミュール	P.136
アリス	努力家の賢者の知恵が宿った鎧があるんだって♪	ルミナスメイル	根性	賢者	アークメイル	P.136
テレス	太陽を守る人が使っていた鎧があるみたい♪	ルミナスメイル	太陽	防人	コロナガード	P.136
アリス	孤独と静寂を司る鎧があるらしいよ～？	ルミナスメイル	静寂	孤独	ダークレックス	P.136
アリス	百年かけて鍛え上げた鉄壁の鎧があるんだって♪	ヘビープレート	百年	鉄壁	バルバディア	P.136
アリス	天国と地獄を支配する、すごい人が着ける鎧なの～♪	キチンアーマー	天国	地獄	シンフォスター	P.136
テレス	時代は熱血！そして根性！……これ、鎧の話みたい？	アンドレアーマー	熱血	根性	クリアメイル	P.136
テレス	白竜の力を宿した鎧があるみたい♪	ルーンメイル	白	竜	リムアームド	P.136

服(8種)

キャラ	ヒント	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
アリス	鉄壁の防人が身に着けていた服があるんだって～♪	さぎょうぎ	鉄壁	防人	防弾服	P.137
テレス	緑の大地に住む人が着ている衣があるみたい♪	さむえ	緑	大地	新緑の衣	P.137
テレス	白くて無垢の心を持つ女の子のための着物なの♪	わふく	白	無垢	浴衣	P.137
アリス	恋の女神が着けていた服があるらしいよ～？	ぱじゃま	恋	女神	ミスティアシルク	P.137
アリス	白鳥のような服があるらしいよ～？	リーガルスーツ	飛鳥	浪漫	スワンドレス	P.137
テレス	黄色い満月の輝きを宿した服があるみたい♪	金糸の衣	黄	満月	オーバームーン	P.137
アリス	闇の太陽の静けさを宿した服があるらしいよ～？	金糸の衣	闇	太陽	アンダーシャイン	P.137
テレス	永遠の愛を誓うときに着るための服があるんだって♪	ルーンの服	愛	永遠	リムウェルド	P.137

武道着(4種)

キャラ	ヒント	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
テレス	赤い獣から作られた衣があるみたい♪	けいこぎ	野獣	赤	赤狩衣	P.137
アリス	藍色の空のような衣があるらしいよ～？	くろしょうぞく	藍	蒼天	青丹衣	P.137
アリス	海原に希望をよせる人達が着る衣があるらしいよ～？	あおしょうぞく	希望	海原	海人衣	P.137
テレス	詩人が唄うときに着ている衣があるみたい♪	しろしょうぞく	詩人	唄	紅葉衣	P.137

ローブ(1種)

キャラ	ヒント	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
テレス	無垢なる世界で身にまとうのにふさわしいローブがあるみたい♪	マギサローブ	無垢	世界	イノセントローブ	P.137

コート(7種)

キャラ	ヒント	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
テレス	炎の力をまとった赤いコートがあるみたい♪	マギサコート	赤	炎	紅蓮の羽衣	P.138
アリス	水の力をまとった蒼いコートがあるらしいよ～？	マギサコート	青	水	清廉の羽衣	P.138
テレス	木の力をまとった緑のコートがあるみたい♪	マギサコート	緑	木	覇緑の羽衣	P.138
アリス	風の力をまとった藍色のコートがあるらしいよ～？	マギサコート	藍	風	浮雲の羽衣	P.138

キャラ	ヒント	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
アリス	雷の力をまとった紫色のコートがあるらしいよ～?	マギサコート	紫	雷	紫電の羽衣	P.138
テレス	光の力をまとった黄色のコートがあるみたい♪	マギサコート	黄	光	暁光の羽衣	P.138
アリス	闇の力をまとった黒いコートがあるらしいよ～?	マギサコート	闇	黒	星影の羽衣	P.138

アクセサリー

指輪（9種）

キャラ	ヒント	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
テレス	炎の戦士を象った指輪があるみたい♪	ルーンリング	炎	戦士	フレイムリング	P.138
アリス	水の導師を象った指輪があるらしいよ～?	ルーンリング	水	導師	アクアリング	P.138
テレス	獣を象った木の指輪があるみたい♪	ルーンリング	木	野獣	ウッドリング	P.138
アリス	風に舞う鳥を象った指輪があるらしいよ～?	ルーンリング	風	飛鳥	ウィンドリング	P.138
テレス	雷の賢者を象った指輪があるみたい♪	ルーンリング	雷	賢者	サンダーリング	P.138
テレス	光の女神を象った指輪があるみたい♪	ルーンリング	光	女神	シャインリング	P.138
アリス	闇の詩人を象った指輪があるらしいよ～?	ルーンリング	闇	詩人	ダークリング	P.138
テレス	流れる水は、命を守る力があるんだって♪	ルーンリング	水	流	ライフプロテクト	P.138
テレス	百年かけて殺しちゃう、怖い腕輪があるみたい♪	ルーンリング	百年	殺	トリッククラフト	P.138

腕輪（4種）

キャラ	ヒント	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
アリス	恋愛が人を変え、ダンベルが筋肉を養う、だって。ナニコレ?	ルーンブレス	恋	愛	ダンベル	P.139
テレス	この世界の全てを跳ね返す力が宿る腕輪があるんだって♪	ルーンブレス	反発	世界	クロスカウンター	P.139
テレス	竜の根性を秘めた腕輪があるみたい♪	ルーンブレス	竜	根性	アクセルドライブ	P.139
アリス	百年戦い続けた戦士は、すごい腕輪をつけていたらしいよ～?	ルーンブレス	百年	戦士	ドライブブースト	P.139

靴（5種）

キャラ	ヒント	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
アリス	紫色の魔導師が履いていたサンダルには不思議な力があったらしいよ～?	サンダル	紫	導師	オーバーチャージ	P.139
テレス	大地の怒りを鎮める力があるサンダルがあるみたい♪	サンダル	大地	怒	クロスガード	P.139
アリス	風を突破して貫く、音速のサンダルがあるらしいよ～?	サンダル	風	突破	ツインソニック	P.139
テレス	青い魔導師が履いていたサンダルには不思議な力があったみたい♪	サンダル	青	導師	エクステンション	P.139
アリス	誰も追いつけなくて、孤独になってしまった獣がいるらしいよ～?	サンダル	孤独	野獣	スレイプニール	P.139

宝石（8種）

キャラ	ヒント	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	ページ
テレス	熱～い血の池地獄の力を宿した指輪があるみたい♪	フレイムリング	熱血	地獄	フレイムソウル	P.139
アリス	大海原の浪漫を夢見る力を宿した指輪があるらしいよ～?	アクアリング	浪漫	海原	アクアソウル	P.140
テレス	大地の鉄壁の守りを宿した指輪があるみたい♪	ウッドリング	鉄壁	大地	ウッドソウル	P.140
アリス	蒼天を突破する精霊の力が宿る指輪があるらしいよ～?	ウィンドリング	突破	蒼天	ウィンドソウル	P.140

キャラクター	セリフ	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	
アリス	天国から下る一筋の孤独な閃きを宿した指輪があるらしいよ～？	サンダーリング	孤独	天国	サンダーソウル	P.140
テレス	希望で満たされた魂が宿る指輪があるみたい♪	シャインリング	希望	魂	シャインソウル	P.140
アリス	静かな満月の夜じゃないと造れない指輪があるらしいよ～？	ダークリング	静寂	満月	ダークソウル	P.140
アリス	闇の賢者が着けていたネックレスがあるらしいよ～？	メンタルキャスト	闇	賢者	デファンダム	P.140

ネックレス(6種)

キャラクター	セリフ	素体アイテム	呪言1	呪言2	完成アイテム	
テレス	哀憐の情は恋を育むんだって～♪	ほしのネックレス	哀	恋	ライフハッカー	P.140
テレス	ずっと太陽が輝いてるようなネックレスがあるみたい♪	ほしのネックレス	太陽	永遠	陽光のネックレス	P.140
アリス	ずっと月が輝いてるようなネックレスがあるらしいよ～？	ほしのネックレス	満月	永遠	月光のネックレス	P.140
アリス	黒い賢者はあるペンダントに知恵を残したらしいよ～？	ほしのネックレス	黒	賢者	エフェメラート	P.140
テレス	防人に根性を与えた言葉が刻まれたペンダントがあるんだって♪	ほしのネックレス	根性	防人	スタビライズ	P.140
アリス	光の流れは、精神を守る力があるらしいよ～？	ほしのネックレス	光	流	メンタルキャスト	P.140

呪言を集める方法について

必要な呪言が入手できずなかなか呪言錬成が行えない、という悩みを持ったことのあるプレイヤーも多いのではないだろうか。そんなとき、頼りになるのがフリーバトルだ。フリーバトル9以降になると、1属性のすべての呪言が獲得アイテムリストに入っているものが登場する。強力な呪言ほど入手確率が低く、欲しい呪言を獲得するにはある程度の運も必要になってくるが、呪言を集めていくにはフリーバトルを利用していくのが一番効率的になる。同時にアフターブレイクで呪言を獲得することも狙っていけば完璧だ。



◀呪言の獲得には根気も必要になる。狙った呪言が入手できなくてもめげずに挑戦しよう。


▶可能ならエクストラダンジョンに行くのも手だ。勝利すれば必ず呪言を獲得できるぞ。

アフターブレイクリスト

プレゼントアイテム

アフターブレイク時にプレイヤーが選択した言葉によって、仲間の「フィリアポイント」は0、1、2の3段階のポイントで変化する。そして、ポイントが一定量に達するごとに「フィリアアイコン」が変化して、仲間ごとに固有の「プレゼントアイテム」を獲得することができる仕組みだ。さらにこれとは別に、特定の仲間とのアフターブレイクがすべて終了したとき、それまで増加してきたフィリアポイントの総計に応じてアイテムをもらえる「共通プレゼントアイテム」というものもある。その内容は右の「共通プレゼントアイテムリスト」で確認して欲しい。

「フィリアポイントとフィリアアイコンの変化」の表は確認用として再度こちらにも掲載した。目安として活用し、気になった仲間の最高ポイント達成を目指してみて欲しい。

●共通プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1～4 pt	アイテム……………フラッシュエキス
5～9 pt	呪言……………………バル
10～13 pt	呪言……………………エスト
14～19 pt	アクセサリー…………デファンダム
20 pt	1～19ptまでのすべてのアイテムを1つずつ

●フィリアポイントとフィリアアイコンの変化

表示アイコン	フィリアポイント	表示アイコン	フィリアポイント
	0ポイント※		14～19ポイント
	1～6ポイント		20ポイント
	7～13ポイント		10回目の会話が終了した※

※0ポイントの場合、アイコンの表示はない。

●データの見方

①キャラクター名
アフターブレイクで選択可能な仲間の名前とグラフィック。

②イベントアイコン
EVENT
このアイコンが表示されている仲間は、アフターブレイクの10段階目が終了したときに「フィリアポイント」が20ptだった場合、イベントCG [➡P.176] が表示される特別なイベントが存在することを表している。

③アドバイス
アフターブレイク時のアドバイス。会話の傾向をはじめ、アフターブレイクを行う有効なタイミング、その他の注意点などを詳細に解説した。

④プレゼントアイテムリスト
プレゼントしてくれるアイテムのリスト。「フィリアポイント」が1pt、7pt、14pt、20ptに到達したとき獲得できるアイテムの種類と名前を記載している。

⑤アフターブレイクの回数
1から10まであるアフターブレイクの回数を数字で表したもの。10回目以降も会話は可能だが選択肢は発生しない。

⑥会話内容
1～10回目の各会話のセリフ。

⑦選択肢
会話内容に対するアルフの選択肢と、その結果「フィリアポイント」に加算される数値を示した。各会話に3つ存在する選択肢は、本作中の表示に準じた並びとしている。また、その会話時に最高の「フィリアポイント」を獲得できる選択肢は、他の選択肢と区別するため赤い色になっている。

テオ EVENT



テオのアフターブレイクでは、テオの成長を素直に評価してあげたり、兄としての立場に立った選択肢がいい結果を生む。テオは貴重なアクセサリー「サンダル」をプレゼントしてくれるので、中盤以降、呪言錬成が可能になってから積極的に話していくといいだろう。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	アイテム ……………バイタルン
7 pt	アクセサリー ………みとん
14 pt	アイテム ……………フラッシュエキス
20 pt	アクセサリー ………サンダル

No.	セリフ	返答	pt
1	やったね、兄さん！敵をやっつけたよ！	おう！オレたちが最強だぜ！	2
		調子に乗りすぎだぞ？	0
		テオの援護がよかったから！	1
2	今日の敵は強かったね！兄さんはもう戦いには慣れた？	もうバッチリさ！	1
		まだ、慣れないな……	2
		テオこそビビッてたろ？	0
3	兄さんって何歳だっけ？	16歳さ。	2
		忘れたのか？　ひどいな……	0
		天才！	1
4	ねぇねぇ、兄さん。ボクたちのお母さんって、どんな人だったのかなぁ？	きっと優しい人さ！	1
		きっと怖い人さ！	0
		きっとテオに似てる人さ！	2
5	新しい弓がほしいな。	お小遣いためろ。	1
		無駄遣いするな。	0
		買ってやろうか？	2
6	ガーデンが懐かしいな。	そうだな。帰りたいな。	2
		まだまだやることはあるよ。	1
		そうでもないな。	0
7	がんばったからおなかすいちゃった。兄さんは何が食べたい？	肉が食いたいぜ！	1
		野菜が食いたいぜ！	0
		卵料理が食いたいぜ！	2
8	兄さん。ボクたちの兄弟の証ってなんだろう？	ふたつに割れた石。	1
		そんなものはない。	0
		お互いを大事に想うこと。	2
9	えへへ～！今日はいいことあったんだ！	特大卵料理か？	1
		身長が伸びた？	2
		かわいい子でも会った？	0
10	兄さん、ボク強くなったかなぁ？	全然ダメだな……	0
		まだまだだ。	1
		強くなったな！	2

レオン EVENT



レオンのポイントは、自分の力に関する話題と女の子の話題。この2点に関連した会話が多いので、その意見に対し同意を示すような返答がいい。20pt時のプレゼントアイテム「オーバーチャージ」は強力なアクセサリー。レオンは中盤で長期離脱してしまうため、序盤で獲得しておきたい。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	アイテム ……………バイタルン
7 pt	アクセサリー ………てつのこて
14 pt	アイテム ……………フラッシュエキス
20 pt	アクセサリー ………オーバーチャージ

No.	セリフ	返答	pt
1	見たか！若獅子レオン様の実力を！絶好調だぜ！	若獅子って何？	1
		オレたちに敵はいないぜ！	2
		まだまだだろ。	0
2	このオレの雄々しい戦闘、町のコに見てほしかったぜ～	レオンって本当にモテるの？	0
		残念だったな。	2
		オレの方がかっこいいぜ！	1
3	おい、アルフ。おまえ、気になる子はいないのか？	ルーシャが気になるような。	2
		セシルが気になるような。	0
		テオが心配だ。	1
4	なぁ、アルフ。おまえ、訓練って好きか？	大好きだ。	2
		ご飯の方が大事。	1
		実はあまり好きじゃない。	0
5	どうせだったら、女の子を助けるシチュエーションの方が燃えるよな？	怪物にさらわれたお姫様……	2
		恋人の病気を治すために……	1
		真の敵は恋人でした。	0
6	なんだか今日はいまいち気合が入らないぜ……	オレは気合十分さ！	1
		風邪でもひいたのか？	0
		女の子の声援がないからか？	2
7	オレは思うんだ。オレに足りないものそれはかっこいい決めセリフだ！なぁ、アルフ。何か、かっこいいセリフないか？	これが若獅子レオンの力だ！	1
		男は黙して語らず。	2
		若獅子レオンがおしおきよ！	0
8	おい、アルフ。おまえ、ルーシャが好きなんだろ？	全然そんなことはない。	1
		そ、そうかも。	2
		オレはお前が好きだ！	0
9	オレはまだまだ強くなる！なんてったって、目標があるからな！	ヒース様？	0
		オヤジさん？	2
		女の子にモテるため？	1
10	オレたちが最強のコンビだぜ！	ああ！	2
		うう……	0
		ええ！？	1

ヒース



ヒースは騎士道精神という言葉がピッタリくる性格の持ち主。会話では謙虚な姿勢の発言を選ぶといいだろう。20pt時の「ライフプロテクト」は序盤に獲得しておくと便利なアイテムだが、ヒースは第5章でいったん離脱してしまう。フリーバトルを活用するか、後半まで我慢しよう。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	アイテム ……………フラッシュソーダ
7 pt	アイテム ……………メンタルエキス
14 pt	アイテム ……………ホーリーウィング
20 pt	アクセサリー ………ライフプロテクト

No.	セリフ	選択肢	pt
1	今回も無事に勝利できた。神への感謝を忘れてはいけないぞ。光に加護を……	悪に断罪を！	2
		神に断罪を！	0
		髪に断罪を！	1
2	戦いに関して、何かわからないことはあるか？	攻撃があたらなくて……	1
		魔法が使いたいんです。	0
		強くなりたい！	2
3	アルフ。たとえ敵とはいえ、相手への礼儀を忘れてはいけないぞ。	常に真剣な気持ちで。	2
		思いやりを忘れずに。	0
		命を大事に。	1
4	アルフ。仲間への気遣いを忘れるなよ。	仲間が一番大事です！	2
		そんな余裕がありません……	0
		ヒース様、お疲れ様でした！	1
5	無事に勝利できたが……今の戦闘について、アルフ、どう思う？	余裕でした！	1
		よくわかりませんでした。	0
		戦略が甘かったです！	2
6	おまえもそろそろ実践に慣れてきたな。	余裕ですよ。	1
		まだまだです。	2
		自信ないです……	0
7	アルフ。おまえはもうみつけたのか？　自分の道を。	誰にも負けないことです。	0
		戦い続けることです。	1
		大切な者を守ることです。	2
8	…………いや、ふと昔を思い出したのだ。	ガーデンのことですか？	2
		士官学校時代のことですか？	1
		ヒース様が屋根から……	0
9	みなの成長がうれしいな。ガーデンの管理者として誇りに思う。	特にテオが成長しました！	2
		レオンが強くなりました！	1
		オレは全然成長してません！	0
10	もう、アルフも立派な戦士だな。わたしから教えることはもう無い。	また手合わせしてください！	2
		まだ教えて欲しいことが！	1
		免許皆伝ですね！	0

セシル



セシルはプリーストだけあって信仰心に篤い一面を見せる。選択肢では彼女を励ますような内容のものが多い。セシルは第18章の覚醒イベントにより、ユニット特性が変化する。このときアフターブレイクの内容が完全に変化してしまうため、必ず第18章までに会話を済ませておこう。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	アイテム ……………メンタルン
7 pt	アイテム ……………ホーリーウィング
14 pt	アクセサリー ………サファイヤブレス
20 pt	アクセサリー ………メンタルキャスト

No.	セリフ	選択肢	pt
1	ふぅ、お疲れ様！怪我はなかった？	へっちゃらさ！	2
		イタタタタ！	0
		ちょっと疲れたよ……	1
2	神に祈りを……	熱心だね。	1
		お祈りなんて無駄だよ。	0
		オレも祈ろうかな。	2
3	アルフは強いね。うらやましいな。	セシルの援護があってこそ。	2
		訓練のたまものさ！	1
		強くなんてないよ。	0
4	どうしたの？アルフ？何かわたしに聞きたいこと、あるの？	お祈りの仕方を教えてよ。	2
		司祭って大変だろ？	1
		セシルの出身は？	0
5	わたし、少しは強くなったかな？	セシルは最初から強いだろ！	2
		もっとがんばろうぜ！	1
		強くなる必要なんてないよ。	0
6	フフ……ガーデンでのことを思い出しちゃった。	オレのこと？	2
		レオンのこと？	0
		ヒース様のこと？	1
7	わたし、アルフのことは尊敬してるのよ？	尊敬されても困る。	0
		尊敬してるだけ？	2
		オレもセシルを尊敬してる。	1
8	なぁに？アルフ？何かわたしに聞きたいこと、あるの？	好きな花は？	2
		好きな言葉は？	1
		好きな人は？	0
9	アルフ……うん、なんでもないわ。	何か気になるのか？	2
		大丈夫か？調子悪いのか？	1
		セシル、変だな……	0
10	わたしも、強くなるね！アルフたちと一緒に戦えるように！	女の子は守ってやるよ。	2
		一緒に戦おう、セシル。	1
		無茶はするなよ。	0

セシル（覚醒）EVENT



選択肢の考え方は以前と同じで問題でないだろう。また、会話の内容が内面や外見に関するものが多いのが特徴的だ。なお、クリアデータを利用した2周目のプレイでは、セシルとは最初から覚醒後の会話となる。以前のセシルとの会話は行うことができないので十分注意して欲しい。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	呪言 ……………………テロス
7 pt	呪言 ……………………ウェスペ
14 pt	呪言 ……………………シュコン
20 pt	呪言 ……………………セレーノ

No.	会話	選択肢	pt
1	アルフ、ごめんね。わたしが星影の魔女だったこと、隠してたことになるよね。	セシルはセシルだろ！	2
		覚えてなきゃ仕方ないさ。	1
		隠し事はもうするなよ！	0
2	わたし、もう迷わないで戦えるかな？	無理するなよ。	0
		きっと大丈夫さ！	1
		オレたちを信じろ！	2
3	アルフは、こんなわたしでも一緒に……戦ってくれる？	うーん……	0
		オレたちはいつでも一緒さ！	1
		もちろんさ！	2
4	フフ……どうしたの？ アルフ？わたしの顔に何かついてる？	実はみとれてたんだ……	2
		本当に魔女なんだな。	1
		眼鏡がついてる！	0
5	わたしって、やっぱりちょっと鈍いのかな……	気にするなよ！	1
		そんなことないよ！	2
		うん、鈍すぎるよ！	0
6	アルフってもしかして……ううん。なんでもないの。	なんでもないなら言うな。	0
		心配事があるなら言えよ。	2
		気になるなぁ……	1
7	うーん……ねぇ、アルフ。わたし、前から眼鏡を掛けてるじゃない。どう思う？	外した方がかわいいよ。	2
		どのくらい視力悪いの？	0
		素敵な眼鏡だね。	1
8	いつまでも変わらないものってあるよね？	思い出は変わらないさ。	2
		セシルは変わらないな。	1
		みんな変わっていくものさ。	0
9	ねえ、アルフ。わたしの一番大切な人って、誰だと思う？	レオン？	0
		サキ？	1
		オレだよね！	2
10	運命はきっとわたしたちの味方よ！	星影の魔女がそう言うなら！	1
		運命なんて信じていないよ。	0
		運命は自分で切り開くんだ！	2

サキ



サキに対しては、シノビとしての腕前や女の子としての一面を素直にほめてあげる選択肢を選ぶといい。テオと同様、20pt時のプレゼントアイテムは「サンダル」になっている。サンダルは獲得しておくと中盤以降で大きな意味を持つアクセサリー。積極的に会話してゲットを目指そう。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	アイテム ……………バイタルソーダ
7 pt	アイテム ……………フラッシュエキス
14 pt	アイテム ……………ホーリーウィング
20 pt	アクセサリー ………サンダル

No.	会話	選択肢	pt
1	うん。わたしも、十分戦える。問題ないわ。	もしもの時はオレがいる。	0
		頼りにしてるよ！	2
		意外と強いんだな。	1
2	このくらいの敵、なんでもない。	サキは強いな！	2
		楽勝だったな！	1
		オレが強いからさ！	0
3	何か集めてほしい情報、ある？	魔女の情報を！	1
		サキのことを教えてくれよ。	2
		女性陣のスリーサイズを……	0
4	……	怒ってるのか？	0
		サキって物静かだな。	1
		……	2
5	わたしの特技、諜報だけじゃない……	料理は得意？	0
		暗殺……とか？	2
		忍術だろ！	1
6	わたし、ほしいものがあるの。	ラピスティア？	0
		新しい武器？	1
		アクセサリー？	2
7	アルフは、みんなのこと、どう思ってる？	大切な仲間さ！	2
		大事な子分たちさ！	0
		みんなすごい頼りにしてる！	1
8	なに？わたしの顔になにかついてる？	怖いな……	1
		かわいいな！	2
		変な顔だな！	0
9	アルフは……セシルちゃんのこと、どう思ってるの？	なんでセシル？	2
		セシル、好き。	0
		興味ないなぁ。	1
10	わたしにも、大切なものはみつかった……	よかったな！	2
		それは何なんだ？	1
		オレはサキが大切だ！	0

ニコラ



ニコラといえば、やっぱり魔女。会話の内容も魔女に関する話題が多く、ニコラと同様、魔女への熱い想いを持つことが正解への近道だ。20pt時のアクセサリー「月光のネックレス」は、あらゆる状態異常を無効化してくれる優れたアイテム。特定のマップで重要な役割を果たすはずだ。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	アイテム ……………メンタルソーダ
7 pt	アイテム ……………メンタルエキス
14 pt	アイテム ……………ホーリーウィング
20 pt	アクセサリー ………月光のネックレス

No.	セリフ	選択肢	pt
1	これが僕の実力ですよ。どうでしたか？	思ったよりやるな！	2
		筋肉もつけろよ。	1
		たいしたことないな。	0
2	こう見えても、僕は眼鏡にはこだわりがあるんですよ！	眼鏡にヒミツが？	1
		視力いくつ？	0
		セシルとおそろい？	2
3	アルフ！魔女サマのことなら、この僕がどんなことでもお答えしますよ！	魔女は何者？	2
		魔女の特技は？	1
		魔女の性別は？	0
4	アルフ！この僕の知識がほしかったらそう言ってくださいね！	魔女以外に何かいないの？	0
		ルーンについて教えてくれ。	2
		戦闘のアドバイスを。	1
5	あぁ～ん！魔女サマ～！	魔女サマ～！	2
		なぜそこまで魔女が好き？	1
		またそれか。	0
6	アルフ！魔女サマのことなら、この僕がどんなことでもお答えしますよ！そう！たとえプライベートなことでも！	ルーシャの好きなものは？	0
		ヴァネッサの好きなものは？	2
		メルの好きなものは？	1
7	ああ！もっと魔女サマに叩かれたい！訂正！魔女サマと触れあいたい!!	触れ合いは大事だよな。	2
		オレが叩いてやる。	0
		ニコラは変態だな。	1
8	アルフ！魔女サマへのこの熱い想い、語らせてはくれませんか!?	お断りだ。	0
		まぁ、聞いてやるよ。	1
		むしろオレに語らせろ！	2
9	アルフ！魔女サマのことなら、この僕がどんなことでもお答えしますよ！そう！もっとプライベートなことでも！	ルーシャの胸の大きさは？	1
		ヴァネッサの胸の大きさは？	2
		セシルの胸の大きさは？	0
10	ああ！僕も魔女に生まれたかった！その神秘をこの身で感じたかった!!	自分と違うから神秘なんだ！	2
		男だから無理だろ。	1
		ニコラが魔女だったらキモい。	0

ルーシャ EVENT



ツンツンした発言が多いが、売り言葉に買い言葉は絶対に禁物。その反対に、思いやりや好意を示す選択肢がいい結果を生むぞ。ルーシャはシナリオの進行上、加入と離脱を繰り返す。そのためタイミングを考えて、最後の離脱から復帰する第17章以降に話しかけていくといいだろう。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	アイテム ……………ホーリーフェザー
7 pt	アイテム ……………メンタルエキス
14 pt	アイテム ……………フラッシュエキス
20 pt	アクセサリー ………シャインリング

No.	セリフ	選択肢	pt
1	ふぅ。なんとか無事に終わったわね。それにしてもあなたって、変な人ね。	そんなことないよ。	2
		どうせ変な人だよ。	1
		おまえの方が変だ。	0
2	なによ？魔法がそんなにめずらしい？	魔法の使い方教えてくれよ。	2
		そんなの邪道だぜ！	0
		魔法って便利そうだな。	1
3	ちょっと勝ったくらいで自分が強いと思ってるんじゃないでしょうね？	自分はまだまださ！	1
		当然さ！オレは強い！	0
		ルーシャがいたからさ！	2
4	敵も少しはやるようね。絶対に油断できないわ。	油断なんかしてないさ！	2
		少しは肩の力抜いたら？	1
		お～っ、怖い顔！	0
5	なによ？ジロジロ見ないでくれる？……そんなにわたしのことが気になる？	別にそんなことないさ！	0
		気になる。	2
		オレのことを気にしてくれ。	1
6	もう、アルフ。ちょっとは人に気を使ったらどうなの？	おまえこそ気を使え。	0
		これでも気を使ってる。	1
		これからは気をつけるよ。	2
7	……お疲れ様。……な、なによ？わたし、変なこと言った？	変じゃないけどめずらしい。	0
		お疲れ様！	2
		疲れてなんかいないぜ！	1
8	ふぅ。動いたから少し汗かいちゃったわ。……って、ちょっと！ドコ見てるのよ！	かわいい顔だな。	2
		その帽子、かわいいね。	1
		おまえなんか見てないよ！	0
9	わたしのコトが知りたい？別に教えてあげてもいいけど。一体何が知りたいっていうのよ？	髪の毛、地毛なの？	0
		好きな人は？	2
		掃除と料理以外に趣味は？	1
10	ちょっとは見直してあげる。でも、あなた、まだまだなんだから！	うん、がんばるよ！	2
		ルーシャに見直されても……	0
		おまえはどうなんだよ？	1

メル EVENT



メルとの会話で大事なポイントは、時代劇を意識した表現。会話内容も関連したものが多くなっているため、選択肢ではメルの発言に合わせてあげることが大切だ。中盤で仲間になるため、会話するタイミングに困ることはないはず。プレゼントアイテムが気になるなら、話しかけていくといいだろう。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	アイテム …………メンタルソーダ
7 pt	アクセサリー ………サファイヤリング
14 pt	アイテム …………フラッシュエキス
20 pt	アイテム …………アクアリング

	会話	選択肢	pt
1	勝利じゃ！爽快なのじゃ！	うん、爽快だったな！	2
		辛い勝利だった……	0
		あまりいい気分じゃないな。	1
2	ワシは世直しの旅をしたいのじゃ！	すれば？	0
		お供してやるよ。	2
		危ないから無理だよ。	1
3	魔女のみなが心配じゃのう……	ルーシャのこと？	1
		ウィウィのこと？	0
		他の魔女のこと？	2
4	アルフ！おぬしには世話になっておるからのう！お礼をしたいのじゃ！何か欲しいものはあるかの？	新しい武器。	1
		その気持ちだけで充分！	2
		メルの帽子がほしい。	0
5	ワシには憧れのお方がおるのじゃ！誰のことじゃか、おぬしにはわかるでござるか？	わからないよ。教えてくれ。	1
		オレだろ？	0
		ご老公だっけ？	2
6	誰しも憧れのひーろーはおるものじゃ！アルフはどんなひーろーが好みじゃ？	苦悩しながらも戦うタイプ。	1
		圧倒的な力で勝つタイプ。	2
		悪役の方が好きだ。	0
7	ワシもご老公のような、かっこいい決めセリフがほしいのじゃ！アルフ、何か良い案はござらんか？	清廉魔女の御用でござる！	1
		清廉印が目に入らぬか～！	2
		清廉の名にひれ伏すのじゃ！	0
8	アルフ！ワシのことで聞きたいことがあれば、いまのうちじゃぞ！ワシが世直しで活躍したら、ひーろーになって、大忙しなのじゃ！	本当は何歳なんだ？	0
		時代劇のどこがいいんだ？	2
		その帽子は手作り？	1
9	アルフ！一緒に気合を入れるのじゃ！せ～の……「頭が高い！ひかえおろ～！」	頭が高い！ ひかえおろ～！	2
		はは～！	1
		そんな恥ずかしい……	0
10	アルフ！みなと力を合わせて、悪を成敗するのじゃ！心構えは良いな！	もっと気軽に行こうぜ。	0
		バッチリだぜ！	1
		万全でござる！	2

ウィウィ



おっとりとしていてマイペースなウィウィは、やはりのんびりとした発言が目立つ。選択肢ではウィウィのペースに合わせたものが正解になっている。プレゼントアイテムは風属性の呪言各種。レア呪言錬成時に使用できるものもあるため、必要だと思ったら話しかけていくといいだろう。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	呪言 ……………………ボーロ
7 pt	呪言 ……………………アネモス
14 pt	呪言 ……………………チーノ
20 pt	呪言 ……………………フェア

	会話	選択肢	pt
1	あぁ～めんどくさかった～眠いよ～	いつも眠そうだけど？	1
		もっとやる気を見せろよ！	0
		昼寝でもするかな！	2
2	浮雲ってどういう意味だかわかるかな～？	フワフワしてるってことか？	1
		風の向くまま～って感じか。	2
		浮いてる雲のことだろ？	0
3	ふあぁ～！キュウキョクのじゅうたんがほしいよ～！	キュウキョクの絨毯って？	2
		自分で作れば？	1
		普通の絨毯で充分！	0
4	突然ですが問題だよ～あたしのあだ名は何でしょ～？	浮雲の魔女！	2
		ものぐさの魔女！	0
		絨毯の魔女！	1
5	あたし～森の動物が大好き～森の子たちは～みんなにぎやか～アルフはどんな動物が好きなの～？	かっこいい動物が好きだ！	0
		もふもふした動物が好きだ！	2
		空を飛ぶ鳥が好きだ！	1
6	キミもなかなかやるな～	このくらい当然さ！	1
		ウィウィこそやるな～	2
		そうでもないさ……	0
7	も～いつもマヴィに～やる気が無いって怒られるの～あたし、そんなにやる気無いように見えるのかな～？	本当はやる気あるんだろ？	2
		やる気無いように見える。	0
		気にするなよ。	1
8	何事も自然なのが一番だと思うの～	オレはいつも自然体さ！	2
		気を抜きすぎじゃないか？	0
		自然食は健康にいいよな！	1
9	ね～ね～あたしの新しいあだ名～考えてくれた～？	疾風の風来坊ウィウィ！	1
		ファワファワウィウィ！	0
		浮雲の魔女が一番合ってる。	2
10	アルフもじゅうたんに乗せてあげようか～？	乗りたくない！	0
		一緒に乗りたい！	2
		ひとりで乗りたい！	1

マヴィ



魔女の中でも一風変わった肉体派のマヴィは、そのスタイルを反映してか訓練や力、正義といった言葉がポイントとなっている。また、会話を進めていくと意外な弱点を知ることもできる。プレゼントアイテムは木属性の呪言。呪言錬成ではテクニックを上昇させる効果を持つぞ。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	呪言 ……………………ランタ
7 pt	呪言 ……………………オーレ
14 pt	呪言 ……………………ファーヴ
20 pt	呪言 ……………………ティエ

No.	セリフ	選択肢	pt
1	貴様の力がどれ程のものか、これからじっくり見てやる。覚悟しておけよ。	望むところだ！	2
		お手柔らかに頼むよ。	0
		そっちこそ覚悟しておけ！	1
2	ふっ！はぁっ！正義の拳は敗れはしない！……絶対に!!	正義は勝つ！	2
		気合いれすぎじゃないか？	0
		世の中に絶対はない。	1
3	アルフ。貴様はガーデンとやらで、どんな訓練をしていたのだ？	実戦経験が一番！	1
		戦術確認や読書かな。	0
		毎日素振りは欠かさない！	2
4	魔女の仲間はわたしが守る！	魔女以外の仲間は？	0
		誰と一番仲がいいの？	1
		誰が一番強いの？	2
5	フッ。訓練の成果が出ているようだな。やはり、毎日の訓練はいい！	普段はどんな訓練してるの？	2
		魔女らしくないね。	1
		毎日続けるのは難しい。	0
6	どうだ、アルフ？魔女の里の時のように、もう一度勝負してみないか？	マヴィにはかなわないよ。	1
		オレが勝つに決まってる！	2
		争いごとは好きじゃない。	0
7	実は……最近気になることがある。	森のこと？	1
		仲間のこと？	2
		オレのこと？	0
8	うぅ……あれだけは、どうも苦手なんだ……あれだけは……	もしかして、ニコラのこと？	0
		マヴィにも苦手なものが？	2
		怒ったクレア様とか？	1
9	人間もすべてが許すまじき存在というわけではない……それはわかっているのだ。	みんな良い奴だ。	2
		魔女の方こそおかしい。	0
		人間を好きになってよ。	1
10	仲間同士が力を合わせれば、どんな敵にも負けはしない！	そうだ！オレたちは勝つ！	2
		ひとりになっても勝つ！	1
		団結って意外と難しいな……	0

ポロン



ポロンはその独特の言葉遣いが特徴的。会話の選択肢は、彼が目指す理想の勇者像を指し示したり、ポロンを対等の存在と認めるような返答を選ぶといいだろう。ポロンからはステータス値のHPを強化できる無属性の呪言をプレゼントしてもらうことができるぞ。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	呪言 ……………………フォム
7 pt	呪言 ……………………クリエ
14 pt	呪言 ……………………ノトス
20 pt	呪言 ……………………バル

No.	セリフ	選択肢	pt
1	きゅきゅっ！当然の勝利なのだぞ！	ポロンは意外と強いんだな。	2
		当然、楽勝だよな！	1
		結構苦労したぜ。	0
2	きゅーっ！アルフには負けないのだぞ！	オレだって負けない！	2
		ハナから勝負にならない。	0
		なんの勝負だ？	1
3	わたしはまだよくきみたちのことを知らないのだぞ。だから教えてほしいのだぞ。人間のことを教えてくれなのだぞ。	レオンについて教える。	1
		サキについて教える。	2
		ニコラについて教える。	0
4	きゅーっきゅきゅっ？	うん！そうだな！	1
		そうでもないよ！	2
		何言ってるかわからん。	0
5	このシドロモドロムラサキタケ、ひとつしかないからアルフにあげるのだぞ！	半分こしようぜ。	2
		そんな怪しいものいらない。	0
		さっそく食べるよ。	1
6	きゅっ？わたしの鳴き声は変か？	きゅーっ！	1
		きゅきゅきゅっ!!	0
		きゅっきゅきゅー！	2
7	きゅきゅっ？アルフはどんな人物が、勇者にふさわしいと思うんだぞ？	完璧な人物！	2
		ヒース様みたいな人だな。	1
		オレ以外にいない！	0
8	きゅきゅっ！アルフは魔女のみんなに気に入られているのだな！	そうなのか？	2
		そんなわけない。	1
		当然だ！	0
9	わたしもお師匠様に負けないくらい、いろんな伝承に詳しくなれるように、たくさん勉強をしなければならないのだぞ！アルフも一緒にどうだぞ？きゅっ？	勉強は好きじゃないな。	1
		オレにも伝承を教えてくれ！	2
		ひとりでがんばれ。	0
10	わたしは立派な勇者になるのだぞ！	ポロンならきっとなれるさ！	1
		ポロンには無理だろう……	0
		ポロンはもう立派な勇者だ！	2

カイ



カイとの会話では、彼の戦いに関する考え方を知ることができる。自己中心的で乱暴な返答はNGだぞ。20pt達成時のプレゼントアイテムは「サンダル」。このアイテムがなぜ重要なのかというと、レア呪言錬成で靴系のアクセサリーを生み出すたった1つの素材になっているからだ。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	アイテム ……………フラッシュソーダ
7 pt	アイテム ……………フラッシュエキス
14 pt	アクセサリー ………ほしのネックレス
20 pt	アクセサリー ………サンダル

No.	会話	選択肢	pt
1	……終わったか。勝利など、虚しいものだ。	勝たないと意味がない。	1
		勝利には必ず意味がある！	2
		敗北こそ虚しいだけさ。	0
2	……犠牲を少なくしてこそ正しき勝利と言えよう。	オレは仲間を守る！	2
		自分を犠牲にしてでも勝つ！	1
		何よりも勝つことが大事だ！	0
3	……戦いとは、無益なものだな。	戦いは避けられない。	1
		必ず得るものがある。	2
		戦うことは好きだ。	0
4	……粋だな。	何が？	0
		そんなことないと思う。	1
		粋だね。	2
5	……アルフ殿。そなたに迷いはないのか？戦わねばならぬことに。	これっぽちもないね！	1
		そりゃぁ、たまには。	2
		仕方ないさ。	0
6	……アルフ殿には、夢があるのか？	立派な騎士になることだ！	1
		みんなを幸せにすることだ！	2
		カイみたいになることさ！	0
7	……死者への弔いは決して忘れてはならぬ。	それが礼儀だ。	2
		敵は敵！情けなんて不要だ！	1
		死人に口無し。	0
8	……貴殿には、憧れている者がいるのか？	カイには憧れてるよ。	1
		やっぱヒース様かな。	2
		魔女に憧れが……	0
9	……武士の魂とは何か、アルフ殿にはわかるか？	刀だろ？	1
		無敗記録とか？	0
		誇り……ってことか？	2
10	……真の勝利とは、己に克つことだ。	気合入れろってことか。	1
		敵は己の中にあり。	2
		敵に勝つことの方が大事。	0

クレア



魔女のリーダーであるクレアとの会話は、彼女の優柔不断な性格がよく表れた内容が多い。選択肢も臨機応変な対応が迫られるものとなっている。彼女のプレゼントアイテムは雷属性の呪言。強力なレア呪言錬成に使用できる呪言もあるため、必要になったら話しかけるといい。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	呪言 ……………………シムル
7 pt	呪言 ……………………ニトル
14 pt	呪言 ……………………ブラート
20 pt	呪言 ……………………メギラ

No.	会話	選択肢	pt
1	ふぅ。お疲れ様でした。	お疲れ様です！	1
		戦いは好きですか？	0
		クレア様の魔法は強いですね。	2
2	あの、わたし、お役に立っていますか？	あまり役に立ってません。	1
		とても助かってますよ！	2
		余計な手出しをしすぎです！	0
3	わたし……なんでこんなにダメなんでしょう……一体どこがいけないのでしょうか？	優柔不断なところ。	2
		後ろ向きなところ。	1
		美しすぎるところ。	0
4	わたしの使う雷の魔法とは、天を切り裂く力。閃きは一瞬でありながら、その威力は大地を割る程のものです。その……ですから、あまりなめない方がいいですよ？	たいしたことないですね。	0
		すごい力ですね！	2
		正直なめてました。	1
5	わたしには魔女を束ねると言う役目があります。ですが、本当はみなと対等にありたいのです。そう願うのは、わがままなのでしょうか……？	わがままですね。	0
		対等にあるべきです。	1
		みんな尊敬してますよ。	2
6	あらあら。もしかして、少し疲れているのではありませんか……？	うん、ちょっとだけ。	0
		そんなことない、大丈夫。	1
		クレア様こそ大丈夫ですか？	2
7	里に残してきたアリスとテレスが気になります……	あのふたりは一体？	1
		きっと元気にやってますよ！	2
		ふたりともかわいいですね。	0
8	わたしには一体何が足りないのでしょう……？	ずばり、決断力。	2
		何一つ足りていない……	1
		クレア様は完璧です。	0
9	あの……ニコラがたまにわたしのことを見ていることがあるのですが……わたし、どこか変なのでしょうか？	神秘的な瞳の色だね。	2
		魔女サマステキ～！！	0
		素敵なドレスを着ているね。	1
10	わたし、もう少しだけがんばりますね。	オレが助けになりますよ。	2
		もっとがんばりましょう。	0
		そのままでいいんですよ。	1

ヴァネッサ EVENT

終盤での加入となるため、話しかける機会が少ないのが難点。好戦的な性格を反映した会話内容が多いヴァネッサに対しては、強気な選択肢がいい結果を生む。プレゼントアイテムは火属性の呪言となっている。20pt時にイベントCGが見られるので、それを狙うのもいいだろう。

●プレゼントアイテムリスト

達成pt	プレゼントアイテム
1 pt	呪言 ……………………エスタ
7 pt	呪言 ……………………ブロクス
14 pt	呪言 ……………………ロガ
20 pt	呪言 ……………………ウィース

No.	ヴァネッサ	選択肢	pt
1	フン！ボウヤもなかなかやるようだけど、あたしにはまだまだ敵わないようだね。	オレの方が強いね！	2
		上には上がいるよ。	0
		いい気になるなよ！	1
2	相変わらず、クレアのトロさには、イライラさせられるね！	心を広く持った方がいいぞ。	1
		クレアは確かにニブいな。	2
		それがクレアの良い所だ。	0
3	さぁて。ここらで一杯飲みたいところだね。	お酌してやるよ。	2
		飲みすぎは体に悪いぞ。	1
		この飲んだくれ。	0
4	フフッ！あたしより強い奴なんているわけない！紅蓮の炎こそ、最強の力さ！	力だけが全てじゃない。	2
		雷の方が強くない？	0
		水に弱いんじゃないの？	1
5	あん？なんだい？何か言いたそうだね？	なんで力にこだわるんだ？	1
		デカイ胸だなぁ。	2
		実は悩みがあるんだ……	0
6	チッ！あたしとしたことが、ドジ踏んじまったみたいだね！	何しちゃったの？	1
		や～い！ドジ魔女～！	0
		そう、落ち込むなよ。	2
7	あたしはどの魔女にだって負けはしない！もちろん、魔女を束ねるクレアにだってね！	仲間同士仲良くしろよ。	1
		クレアの方が強い。	0
		ヴァネッサが最強だよ。	2
8	グルとガルにもゴハンをあげないとね。	どうやって出会ったの？	1
		モンスターは危険だ！	0
		オレもゴハンあげてみたい。	2
9	ねぇ、ボウヤ。そろそろあたしのモノにならないかい？	冗談じゃないぜ！	2
		それもいいかもな。	1
		オレはもうおまえのものだ！	0
10	あたしの力でこの星を救うんだ！必ずね！ボウヤ！あんたも力を貸しな！	オレだけで充分だ！	1
		オレの力なんか不要だろ？	0
		みんなで力を合わせよう！	2

EXTRA



夕暮れコピン



幕間で展開される「夕暮れコピン」。哀愁漂う不思議なコピンの物語を、ここで一挙に紹介してしまおう。また、各話でコピンが振り向くタッチポイントとその表情も公開するぞ。

第00話　プロローグ

屋敷の主は魔女ではなかった……ボクは最初から気づいてましたけど！
突然はじめまして。ボクの名前はコピンと言います。
こうして物陰からこっそりアルフ達を監視しようと思います。
じー……



第01話　コピン、決死の夜明け

ひどいです……ヴァネッサ様……
ボクを置いていくなんて。徒歩で帰れというのですか……



第02話　安らぎを求めて

アルフがリーダーに……
風呂に入ってる場合じゃない……



第03話　仲間の危機

今日は、仲間のコピンが悪いモンスターに襲われていた。
……がんばれ！



第04話　酔いどれ

港町アドウェストの居酒屋で、バイトを始めてみた。
お客様を喜ばせる気遣いを学び、
また一つ究極のモンスターに近づいた気がした。



第05話　友達とは…

ボクは親友と呼べる友がいない。
ヴァネッサ様に相談したら、
良い友達を紹介する、というので会いにいった。
そこには大根が一本あった。ボクにどうしろというのだろう。



第06話　満身創痍

道を歩いていたら、後頭部に激痛を覚えた。
自分ももう歳なので、健康には気をつけたいと思います。



第07話　祭りにて

バケツの水を汲みにいったらそのまま川にダイブ。
魚に体を食べられたので、少し小さくなってしまいました。



第08話　酔い時

酒は涙を忘れさせてくれる。
こうして一人、グラスを傾けると、不思議と心が落ち着く。
ボクの人生はバラ色さ。



第09話　健康器具としての価値

ボクの握り心地は良いらしい。
今日もヴァネッサ様にずっとニギニギされていた。
ニギニギニギ……ニギニギニギニギ……



第10話　定例会議

今日はコピン一族の合同会議。
世界情勢の動きから昨日の晩御飯についてまで。
熱い激論は朝まで続く。



第11話　竹馬の友

ヴァネッサ様に紹介してもらった友達（大根）と友情が芽生えた。
ボクはお気に入りのバケツに彼を招待し、様々な事を語りあった。
彼は言う。
「生きる事に意味などいらない」「ただそこに存在すれば良い」と。



第12話　友との別れ

悲劇が起こった。
ボクの親友（大根）が変わり果てた姿で食卓に現れた。
ヴァネッサ様の一言がボクの胸に刺さった。
「なべ底大根はうまいぞ！」



第13話　失敗の代償

ちょっとしたお遊びのつもりが、仲間を全焼させる事態に。
ごめんねウィウィコピン。



第14話　至極の料理

床の冷たさを感じ、目を覚ましたボクはまな板の上にいた。



第15話　その用途

最近、頭が痛いので、街の病院へ行った。
診断中、お医者さんが小さく悲鳴を上げた。
診断結果を待つボク。下された結果は。



第16話　波風に誘われて

辛い日々から脱却を図る為、思い切ってバカンスに出た。
照りつける太陽と波の音がボクのこった心をときほぐす。



第17話　本気で波にさらわれて

前回、バカンスへ出たボクは波に襲われ、漂流してしまった。
今日で漂流3日目。
ボクの体は海水を吸いなぜか伸び始めた。



第18話　嫌悪の救助

前回、漂流したボクは無人島へ流れ着いた。
途方にくれ、一人海を眺めているとヴァネッサ様が迎えにきてくれた。
しかし、開口一番。
「お前は誰だ…」



第19話　帰郷

置き去りにされたボクは無人島で7日間を過ごした。
体も元に戻ったが、ヴァネッサ様に見放された為、帰る手段が無い…
そこに、ウィウィコピンが助けに来てくれた。



第20話　世界の中心で

今日は、メルコピンと未来について語りあった。
彼女と過ごす時間が少しでも長く続きますように…



第21話　夕暮れコピン

この世界はなんてキレイなのだろう。
明日、世界が終わってしまったとしても、
ボクはこの場所でずっと夕日を見つめていたい。
それが究極のモンスターであるボクの攻撃である。



夕暮れコピン

図書館大全

各所に存在する「図書館」の書物には、シュトラバール大陸の世界観や、ストーリーの重大なヒントが隠されている。そんな図書館の全内容、33編をここに掲載。その中には本作の世界を深く解説しているものも多い。もう1度じっくりと読み込んでみよう。

■「メナの書」

千年の昔、魔女と竜が争い地上を荒廃させた。空気はよどみ、大地は腐り、海は荒れ、太陽は姿を消し、世界は闇に閉ざされた。アルドヘルドの災厄である。人々の苦しみを嘆いた聖人は、白き大地で祈りを捧げた。聖人が千の祈りを神に捧げると、ついに神は降臨し、魔女を封じ、竜を滅ぼし、世界を光で浄化した。神は世界にシュトラバールと名前を与えて祝福し、聖人に知恵を授けると、眠りについた。聖人は神より授かりし知恵によって人々を導いた。神の言葉を受けた聖人の光り輝く姿から、聖人はルミナスと呼ばれた。これがルミナス教と人類の光の文明のはじまりである。聖人が祈りを捧げ、神が降臨した白き大地は、聖なる地カナルと呼ばれ、再び神が目覚める時まで、かの地も静かな眠りの内にある。

■「7つの力」

世界を構成する7つの元素。それは、木・火・風・水・光・闇・雷。木は命を生みだす春の力。火は命を育む夏の力。風は命を癒す秋の力。水は命を鎮める冬の力。太陽の光は大地を照らし、月の明かりは闇夜の道しるべ。雷は変化を促す。全ての力はお互いに響きあい、それぞれの影響でこの世界の様々な現象が起きている。

■「神の庭のはじまり」

神の指紋を持ったヨハネス様ご生誕の年、法王庁は近い将来の魔女の台頭を予言した。魔女はアルドヘルドの災厄を引き起こした、忌まわしき存在。世界が再び闇に閉ざされる事態を防ぐべく、魔女に対抗しうる人材を育成することを決定。そうして設立されたのが、神の庭エバーガーデンである。メンバーとして集められたのは、様々な才能をもった人材で、幼少期から教育することで魔女対抗に特化した戦士の育成を目指す。戦いを専門とする者だけではなく、諜報や研究など、魔女に対抗するために必要と考えられる、各専門分野それぞれの人材の育成を行うものである。

■「ラピスティア」

星から核として結晶石が生み出される。それは一見してなんの変哲もない水晶のような石だが、星の力を集め、熟成すると光を放つようになり、元素の結晶、ラピスティアとなる。魔女はラピスティアに蓄えられたルーンのエネルギーを解放し、莫大なエネルギーを発生させることができる。魔女とラピスティアが揃えば、破滅を招く危険性があるのだ。

■「魔女原罪史」

魔女の原罪とは救われる魂がないことである。アルドヘルドの災厄は、魔女のどん欲さがおこしたものである。その性は、ごう慢にして、欲望に際限がない。竜と魔女は世界を我が物とするために、戦いに明け暮れていた。そして、竜の誇る鉄壁なる防御の力と、魔女が放つ強大なルーンの力がぶつかり合い、その凄まじい衝撃によって、世界は壊れかけた。魔女は際限なくルーンの力を引き出し、星の命を奪いつくしてしまう。そして命を敬うことなく、奪っていく存在である。かような罪を犯すのは、魔女の魂の不在ゆえ。神の光に祝福された我々人間の魂は、死後、神の御許で眠りにつく。だが魔女は神に見放され、因果から解き放たれることはない。ゆえに魔女はたとえ死しても何度でも生まれ出でる。神の光を拒み続ける忌まわしきモノである。

■「ルーン解明新書」

ルーンとはこの星に満ちる生命力のことであり、神の光そのものである。その使用には、いくつかの体系が存在する。

1．法術。教団が解明しているルーン。神の許しの元、聖職者のみが使用可能。
2．魔法。ルーンを使うことにおいて法術と違いは無いが、魔法は魔女が使うもの。星の生命力を枯らし、全てを滅ぼしてしまう危険性がある。
3．呪言。ルーンが宿る石があり、この力は呪言と呼ばれている。しかし微量しか宿っておらず、また数種類のルーンが混ざっていることも多く、純度、濃度共に低く、利用価値は認められていない。

■「ニルの書」

汝は欲するものか？　汝は何ゆえに求めるものか？　禁忌とは人のものにあらず。ゆえに求めるものにあらず。禁忌とは、力、命、因果に関わるもの全てをいう。大きな力は世界を滅ぼし、過剰な命は世界を消費し、さかしまなる因果は世界を無に帰してしまう。かつて魔女は禁忌を冒し、世界は雪と闇に閉ざされた。知識に近づくものは気をつけねばならない。その災厄を繰り返さぬように。

■「闇の時代とモンスター」

闇の時代に現われるモンスターは、大きく分類して、2種存在する。ひとつは、何らかの力の影響で凶暴化した自然界の生物。もうひとつは世界が闇に覆われんとする時、新たに生まれてくる魔物。前者の生物の凶暴化現象は、邪悪な魔女に操られているというのが教典の教えの定説であるがこれについて実証できていない。後者の魔物については、どこから生まれてくるのか、不明でありどちらのモンスターも、多くの謎に包まれた存在である。だがモンスターはそれぞれルーツが違えど、闇の時代に人に害をなす、忌まわしき存在であることは間違いない。

■「諜報部の報告書」

報告「魔女の動向について」　報告者　サキ

先日カーウィに出現し、枢機卿を襲撃した紅蓮の魔女が、風のラピスティアを所持していることが確認された。ユーラス騎士団を襲撃し、風のラピスティアを持ち去った魔女と同一であると思われる。紅蓮の魔女の出現には、必ず二匹の大型モンスターの目撃情報が伴っていることから、この両モンスターは、紅蓮の魔女が従えているものであると推測される。風のラピスティア所持、モンスターの追従、また好戦的な性格であるとの情報があり、非常に危険度が高く強い警戒の必要がある。カーウィ及び騎士団壊滅時、また西大陸でも特徴の一致する目撃情報が多数あり、特に目立った行動を見受けられるのは紅蓮の魔女のみだが、他にも法術以外のルーンを操る存在が目撃されており、魔女が複数存在する可能性がある。こちらについても、引き続き調査を続行する。以上。

■「影の一族」

西大陸北方にある小さな村。その村の住人は、影の一族と呼ばれる、身体能力に優れた少数民族である。一族に伝わる門外不出の影の技によって、幼少期から特殊な訓練を行い、諜報や工作活動に長けた特殊な技能を身につけている。一族は教団に仕えており、諜報部門の優秀な者のほとんどが影の一族の者であった。だが十数年前に悲劇は起こる。その日、村には身内だけで行われる伝統的な祭事のため、一族の全員が集合していた。そこへ盗賊の集団が襲撃したのだ。盗賊は影の技の記された書を強奪すると、影の技を独占するために、一族を皆殺しにし、村を焼き払った。その時ひとりだけ生き残った、幼児がいたという。なお強奪された影の技の書は、その後騎士団によって奪回されたが、書を狙った賊が増えたため、炎によって永遠に封印してしまった。

■「大いなる海」

このリジェットの街に面したセントウィット海は、シュトラバールの中でも有数の景観と豊富な海洋資源に恵まれた大いなる海である。その海原の中央には法王様のおわす聖都セントライズがあり、船は巡礼者でにぎわっている。しかし年に一度の聖礼典の時など、重要な行事の折には許可なき一般人は聖都へ運航することはできず、船着場は一時的に閉鎖される。また、大陸と聖都を直接移動することのできる、聖なる光の法術によるゲートが存在している。しかし法王様をはじめとする、高位の方々にしかゲートの使用は許されていない。

■「禁忌の持つ魅力！」

教団が禁忌とする存在、魔女。しかしながら、彼女たちは、なぜ、かくも魅力的なのか！　思うがままにルーンを操り、元素の力を従え、モンスターすら操る凛々しき姿！　我々教団の禁忌研究者ですら、ルーンの全貌を暴くまでには全く手が届かないというのに、彼女たちは生まれながらにしてその全てを体現しているのです！　ルーンの全貌、ラピスティアの真の力、アルドヘルドの災厄を招いた力、モンスターの謎……全ての謎を点とするなら、その点を線で繋ぐのは、魔女の存在に他ならないのではないでしょうか！　だがしかし！　魔女の正体について、そのほとんどが不明なままなのです！彼女たちはなぜ、人間に害をもたらし神に逆らうのか？　謎のヴェールに包まれた魅惑の存在……ラピスティアが元素の結晶だというのなら、魔女は神秘の結晶と言えることでしょう！　こうして筆を手にしているだけで、想いは無限に膨れ上がり……

■「神の両翼」

東西の大陸それぞれに、東のユーラス騎士団、西のゼフィロス騎士団が本拠地を構えており、それぞれの拠点は、賢者支部と呼ばれている。両騎士団は法王様のおわす中央機関、聖都セントライズのあるセントウィット海をはさみ、東西に展開する様子から、この世界を包む、広げられた神の翼を模しているとして、神の両翼と呼ばれている。騎士団の役目とは、賊の討伐や、街の警護などをはじめとする、悪の断罪と秩序の維持であり、神の光に祝福された人々を守るための聖なる任務である。

■「シュトラバールの大地」

このシュトラバールは2つの大陸、すなわちイーストグラバー、ウエストグラバーの両大陸を中心として、その中心にある聖都セントライズや、南東のカースグリッド大陸などで構成されている。また、未開拓の土地としてミストレス諸島や、神が降臨した地、聖地カナルなどがある

■「グヌの書」

アルドヘルドの災厄より千年の後。大地は揺れ、大気は裂け、海は荒れ、世界は再び闇に閉ざされるだろう。だが神もまた再び降臨し、その光によって再び闇は払われ、聖人の祈りを受け継ぐ者が、神の次なる知恵を受け、人々は神の光の中で真の安らぎを得るであろう。

■「呪いと魔女」

呪いとは禁忌の一種であり、因果に関わる禁忌である。因果とは、物事を成立させる、始りの神秘。人の認識は始ったあとの事実でしかない。全ての始まりのきっかけは神のみが知る。始まりを操作することができれば、世の中で起きることは全て、支配されてしまう。それは神のみに許された力。しかしながら、その可能性を秘めているのが呪いとされている。因果にすら影響を与えるルーン、それが呪いの本質。そのような力は、魔女にしか扱えない。魔女とはどこまでも邪悪な存在であり、世界の根本を脅かすものである。

■「円卓機関」

教典編修および、過去の教典の保管・管理のため、ルミナス教創設当時からある由緒正しき教団組織である。"正しき者に光の知恵を"という教祖ルミナスの言葉を守り続け、神の教えを後世に正しく伝え、歴史を記録し続けていくことが組織の役目である。円卓機関という名前は、教祖ルミナスが人々に知恵を授けた、"創めの対話"に使用されたテーブルに由来する。人々に平等に知恵を授けるため、ルミナスと同じ視点になることができるよう、円形のテーブルを用いたのだ。

■「呪言の資源価値研究」

呪言とは、地中などでルーンの影響を受け続けた鉱石が、わずかにそのルーンの力を帯びることによって誕生する。この現象は鉱石以外の物質には確認されていない。液体及び気体、有機物質など、他の物質では宿ったルーンをとどめることができないのだ。呪言はルーン濃度・純度が低く利用価値がないとされていたが、近年の禁忌研究者により、その呪言を鉱石から取り出し、物質にルーンを付与することが可能であるという理論が発表されている。現在その理論の検証と技術開発の研究は進められているが、実現はされていない。

■「ドットラバーのはじまり」

その昔、ある職人がこの地に移り住み、工房を建てた。その工房のかまどの火は今までのものより強く燃え盛っていた。不思議に思った職人が工房の近くを調べると、赤く美しい石を見つけた。炎はその石に共鳴して燃えているようだった。職人はその石に、炎の明かりを意味する、"ヘルナス"と名づけ工房の守り神とした。その後、この話を聞いた多くの職人がこの地に集まり、工房の村の始まりとなった。村の名前は最初に工房を建てた職人……ベルモンド・ドットラバーの名前から、ドットラバー村と呼ばれるようになった。

『ヘルナス様が光るという記述は過去の記録に見当たらない。数年前からヘルナス様が光を放つようになったのは、一体何を意味しているのか。何かの予兆であるように思えてならない。』

■「封じられし森」

西大陸北方の地は、深い森に覆われた、闇深き場所である。森そのものが意識をもっているとも、闇が森を動かしているとも言われており、かつての災厄の時代から続く森である。そこは、神があらゆる災厄を封じ込めた地であり、魔女の生まれる地と怖れられている。結界で封じられた何人たりとも出入りができぬ、忘却の森の真の姿を知る者はいない。

■「愚者の書」

アルドヘルドの災厄以前より伝わるとされる、禁断の秘術。擬似的な生命を誕生させることが出来るというのだ。この秘術が、過去成功したという記録は残っていない。しかし、偽りの生命誕生という行為は神に対する冒涜である。我々の生命は神の意思によって与えられているものであり、近づくものは愚かなり。

■「古の戦い」

千年の昔、平和で穏やかだったこの星で、因果の障壁にゆがみが生じ、異なるモノが現われた。それはこの世界の因果に寄生し、全てを侵食し始めた。それが現在神と呼ばれる者の正体である。その存在は破壊をもたらし、この星を滅亡へと導いた。だが星の生命力は、滅びに対抗するために魔女と竜を生み出した。魔女と竜は対の存在となることで力を発揮し、魔女に与えられた究極のルーンで、神を倒すことに成功した。だが、その力は世界をも巻き込み、地をえぐり、空を焦がした。地上は炎と、炎が巻き上げる粉塵に包まれ日の光は閉ざされ、闇が覆った。神との戦いで竜は滅ぼうとしていた。竜は最後の力で、忘却の森と結界を作り出しいずこかへ消えた。生き残ったわずかな魔女たちは忘却の森の内側、マザーラピスの中で、長い眠りについた。そして再び魔女が目覚める時、それはまた再びこの星が危機にさらされる時である。

■「魔女とリム」

魔女と竜は、破滅から自らを守るため、神に対抗して星が生み出した存在である。魔女は絶大な破壊の力を有し、竜は魔女の対の存在となることで絶対防御の力を発揮した。魔女が強大な力を発揮しながら、この星を傷つけぬためには、竜の守りが必要である。古の戦いでは多くの魔女と竜が神と戦い、そのほとんどが傷つき、倒れていった。……の魔女は竜の守りを失いながらも、究極の……を発動させた。その力で神を倒したが、星を傷つけ、自らも命が尽きる結果となってしまった。

■「マザーラピス」

マザーラピスは7つの元素の力を持つ、ルーンの結晶石。この星が危機に陥ると魔女たちを生み出し、魔女たちにルーンの力を与える母なる存在。マザーラピスは、魔女を包み長い眠りを与えることができるが、眠りにつかず時の経過を迎える魔女もいる。そして魔女の命が尽きる時、彼女たちの魂はマザーラピスに帰り、その力は次に生まれる魔女たちに受け継がれていく。そしてマザーラピスの静かな輝きこそが、古の戦いで闇に閉ざされた大地に太陽を取り戻した、この星を浄化する力である。

■「パリラ写本概要」

パリラ写本はルミナス様本人が書かれたといわれ、教団内部でもごく一部のものにしか知られていない。円卓機関が設立された当初の目的はパリラの教えを守ることにある。暗号と比ゆに満ちたその内容の全容は、いまだ教団内で、諸説分かれている。ただし、共通した見解が一点ある。神は千年の眠りをへて、復活される。神の指紋をもつ子供が生まれたとき聖蝕の儀式が始る。そのときには神の使いも生まれ、魔女もまた生まれるであろうと予言されている。円卓機関は聖蝕の儀式をおこなう司祭の役割をまっとうするため、神の指紋をもつヨハネス様が13歳になるまでに、パリラ写本の徹底究明を急がなければならない。

■「錬聖魔女の開発記録1」

我々の目的とは強大なエネルギーの獲得、及びその制御である。エネルギー源とは、当然ながら我らの永の研究課題……ルーンである。ルーンは星の生命力であることが判明しているが、今現在教団が解明・管理している法術の範囲内でしかその力を制御する方法は得られていない。我々は魔女の能力に注目した。魔女が教典において、神の光を奪う者といわれる所以、この星の生命力を無制限に解放することのできる能力だ。ラピスティアから力を引き出すことも、その能力の一端である。もし魔女を我々の手で作り出すことができれば、ルーンを際限なく解放する力と、ラピスティアによる禁断の光……それらの強大なエネルギーを手にすることができるのではないか？魔女を作りだすという目的のもと、その手段として錬聖技術を採用。また、媒体となる人間をベースに開発を行うことを決定した。被験体として選ばれた数名の子供たちのうち、本技術への適正が認められたのは、被験体β−13……固体名イリスのみだった。

■「禁忌の支配者」

かつて禁忌の支配者と呼ばれる男がいた。禁忌研究の第一人者で、フェレスという研究者だ。わたしと同じく円卓機関に所属しており、当時の彼の研究は、禁忌研究を大きく進展させ、多大な成果をもたらした。彼はまさに天才だった。しかし彼はある時、彼の全ての研究データを持ち出し、いずこかへ消えてしまったのだ。数年後、フェレスは発見されたが、神を冒涜せし罪として教団に処刑されてしまった。円卓機関が錬聖技術を確立したのは、その直後だった。噂によれば、フェレスは円卓機関から脱走した後、独自の研究を進めていたという。それこそが錬聖技術の元になった、錬成理論だという。彼が何を知り円卓機関を離れ、何を思い処刑されていったのか、誰ひとりとして、それを知る者はいない。

『生命操作はこの星を危険におとしめる、全ての生命への冒涜である！』

■「獅子王記」

西方に一人の男がいた。剣の強さでは並ぶ者無く公正明大で騎士の鑑であった。人々は彼を、尊敬の念を込め"獅子王"と呼んだ。愛剣"レグルスハート"で幾多の悪を断罪し、ルミナス教のためにその身を捧げ、人々のために戦い続けたのである。だが、セントライズが海賊に襲撃された時、聖都を守らんとする獅子王は、敵の卑怯な不意打ちによって命を落としてしまったのである。人々は獅子王を失ったことを惜しみその死を悼んだ。

■「錬聖魔女の開発記録2」

β−13の心臓に、雷のラピスティアを移植する、手術に成功した。ラピスティアがもたらすルーンと生体機能の連動を確認。開発は心臓部に蓄積されたルーンを外部に解放するための段階へと移行した。しかしルーン解放の実験において感情とルーンの同調によって、出力が不安定になってしまう問題が発覚する。この問題を解決するために、頭部に感情制御装置を組み込み、外部から感情を制御することになった。また、外部信号を阻害する可能性があるため、β−13が持つ記憶を消去した。なお、出力実験の際に、β−13の身体の一部が損壊。代替部位として錬聖技術を応用した人工パーツを移植した。人工パーツは、ベースとなっている肉体部位よりも、ルーンの循環率が高く、ルーンへの適応が高いことも判明した。これは人間の肉体と、ルーン解放が可能である魔女の肉体が大きく異なっていることを証明しているのではないだろうか。この現象についても今後の研究課題となるだろう。

■「夢見るもの」

教典の街ミッドラスタにはパリラ写本のオリジナルが代々保管されていた。そしてここは、夢見の予言をする者が多く、神の影響を色濃く残した地である。最近になり、観察下におかれている夢見のものたちが、共通の夢を語り始めた。深い木々に覆われ、月に照らされた朽ちた祭壇のことである。パリラ写本にある、聖蝕の儀に必要とされる、魂の祭壇のことではないかと予測される。神の復活には欠かせない重要な儀式である。夢見のものの語りを総合した結果、おおよその位置を算定。ヨハネス様もまた夢見を語り始めている。全てのパーツが同じことを語り始め、我々に道を示している。後は、儀式に必要な材料を集めるだけだろう。全ては神のために。

■「光の魔女が持つ力の考察」

ウォール平野での実験によって発生し騎士団を壊滅させた閃光はラピスティアの暴走による現象である。風の元素単体の力でも制御することは難しく、力が光となり解き放たれた。光とは全ての物質を構成するエネルギーである。光が持つ波動。これは全ての元素と共鳴し、力を増幅させることができる。それが、アルドヘルドの災厄を引き起こした力、大規模なオーバーフラッシュ現象であったと推測される。それは、眺光の魔女だけが持つ能力である。その能力こそ、最も強い力を蓄え、解き放つことであり、世界を滅ぼす脅威である。眺光の魔女に力を集わせてはならない。そのとき世界は闇に覆われるであろう。

■「錬聖魔女の開発記録3」

まだデータが完全ではないので、最終段階である自律起動への移行は危険だという研究員の静止を無視した、キングストン様の無茶な命令による起動実験は幸いにも成功し、β−13は錬聖魔女として一応の完成を迎えた。だが生体機能への負荷が高く、生命力が不安定である問題は、結局解決できていない。現状β−13は定期メンテナンスと延命措置を必要とする。だが、ラピスティアの力を解放することには成功しているので、実験そのものは非常に有効なデータをもたらした。たとえβ−13が間もなく機能停止したとしても、ラピスティアさえあれば、実験データを元に再度開発を行いより高性能の錬聖魔女を作り出すことができるだろう。

■「雷のラピスティアの記録」

～年、初頭教団の配下である影の一族が奉じている水晶石が、雷のラピスティアであったことが判明。教団はその献上を要求するが、影の一族はこれを拒否。～年、秋枢機卿は騎士団を伴って、影の一族が住まう北方の地に遠征。多大なる犠牲をだしつつも、抵抗した一族をせん滅し、雷のラピスティアの確保に成功。この際、影の一族に一名の生存者を確認。まだ記憶の定まらない幼児期につき、身柄を確保。～年、雷のラピスティア確保の翌年、円卓機関に、研究開発部門を設立。ただしこれは非公式部門で、枢機卿及び、ごく一部の高位教団員にしか存在を明かされていない。部門の目的は禁忌事項の研究及び、禁忌技術の開発。枢機卿が北方遠征にて確保した雷のラピスティアは、円卓機関の研究開発部門にもたらされる。～年前後錬聖技術によって、雷のラピスティアの研究が飛躍的に進展し、錬聖魔女の開発が開始される。

イベントCG ギャラリー

本編で登場し、おまけの「イラストギャラリー」にも登録されるイベントCG。物語に花をそえる15枚のイベントCGを一挙に公開。そのCGが挿入されるタイミングも併せて紹介していこう。

セシル覚醒



第18章イベントCG

ヴァネッサ登場



第4章イベントCG

神のマユ



第23章イベントCG

テオの異変



第8章イベントCG

ゼハル



第25章イベントCG

アルフとルーシャ



第17章イベントCG

アルフとルーシャ2



第25章イベントCG

テオ



テオ、アフターブレイク20pt達成イベント

セシル（覚醒）



セシル（覚醒）、アフターブレイク20pt達成イベント

レオン



レオン、アフターブレイク20pt達成イベント

ルーシャ



ルーシャ、アフターブレイク20pt達成イベント

ヒース



ヒース、アフターブレイク20pt達成イベント

メル



メル、アフターブレイク20pt達成イベント

セシル



セシル、アフターブレイク20pt達成イベント

ヴァネッサ



ヴァネッサ、アフターブレイク20pt達成イベント

イベントCGギャラリー

イラストギャラリー

ここでは、本作のパッケージイラストと販促グッズに使用された描き下ろしイラストを大公開！『ルミナスアーク』に登場した魅力的なキャラクターたちの、ちょっと意外な姿をたっぷりと楽しんで欲しい。



ルミナスアーク
パッケージイラスト

ソフマップ
購入特典テレホンカード用イラスト





メッセサンオー
購入特典テレホンカード用イラスト

メディアランド
購入特典テレホンカード用イラスト





ブロッコリー
購入特典テレホンカード用イラスト

いまじんグループ
購入特典テレホンカード用イラスト



設定資料集

ここでは『ルミナスアーク』が誕生するまでに生まれた膨大な量の設定資料、ラフカットの一部を公開。その詳細な設定を目にすることができる。

アルフ

主人公設定

・銃：金属的なものと有機的なものをあわせたようなもの
常に持っているわけではなく
覚醒時のみ銃を召喚する

ルーシャ

ヒロイン設定

ルーシャメイド服

・ヒロイン背面1

・帽子の羽は左右両方についてます

・法衣後ろから見た形状

設定資料集





テオ

弟 横顔 + ペンダント

黒い革製

穴開いてます

竜の目っぽい水晶

傭兵

レオン

ヒース

ニコラ

カイ

基本的な構造はナース帽

生地は厚め

司祭設定

メガネは横長

セシル

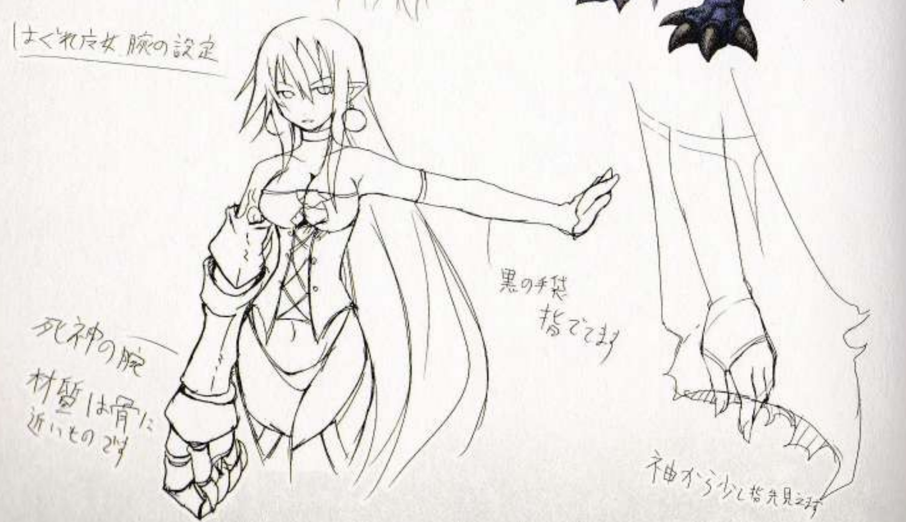
司祭覚醒

サキ

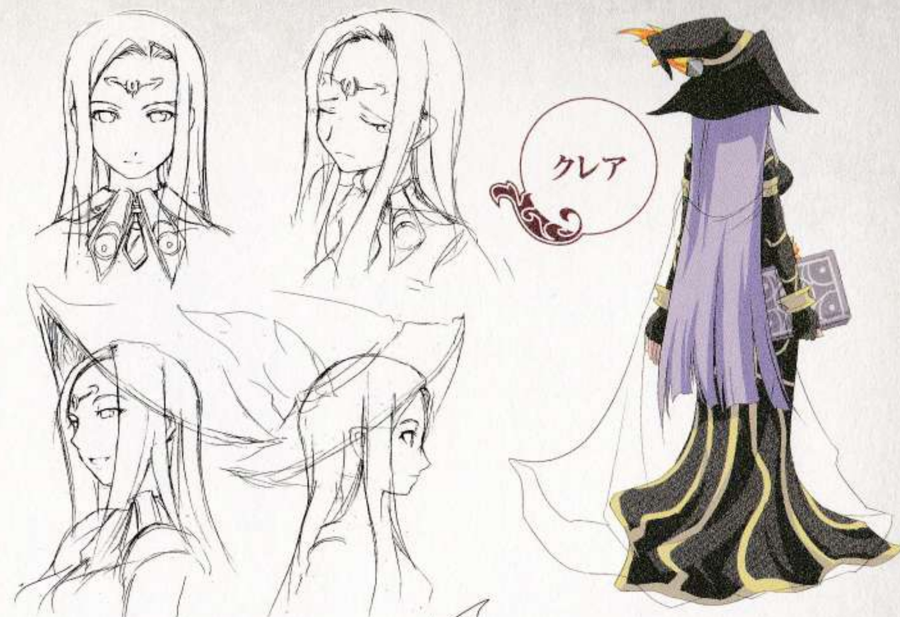
セシル（覚醒）

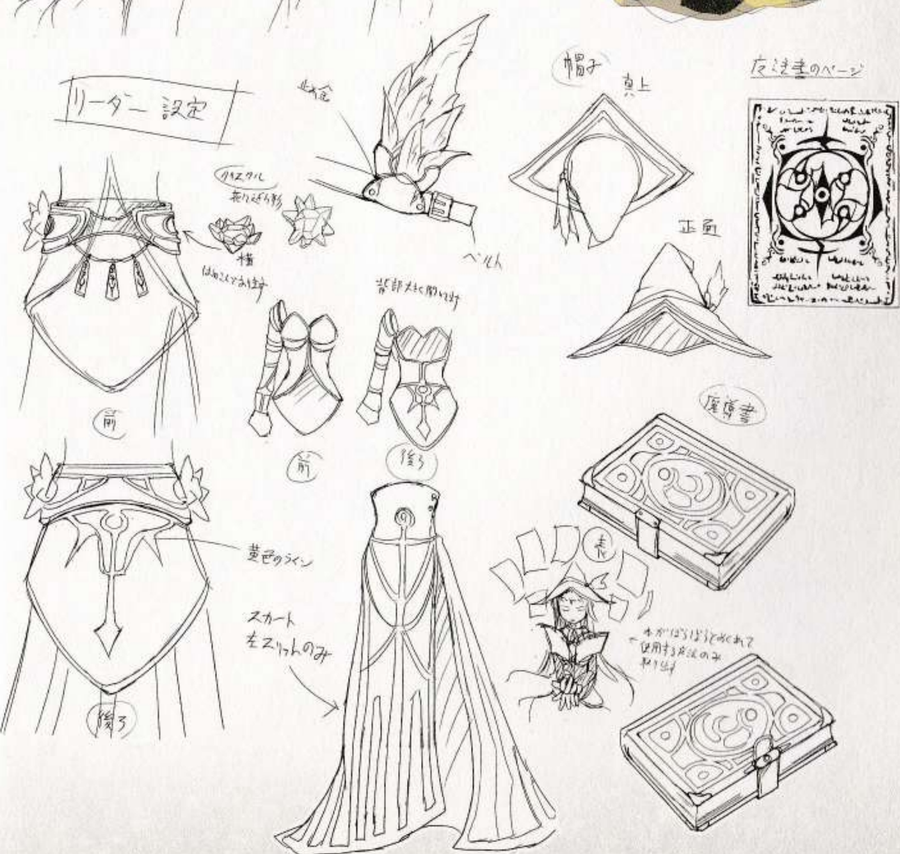

ヴァネッサ


グル＆
ガル


はぐれ魔女 腕の設定
黒の手袋
指でてます
死神の腕
材質は骨に
近いものです
袖から少し指先見えます

設定資料集

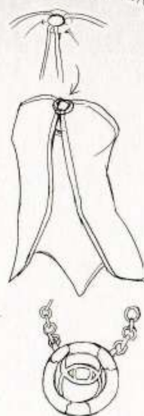

クレア


リーダー設定
帽子
真上
正面
魔法書のページ
前
後ろ
黄色のライン
スカート
左スリットのみ
魔導書
表


設定資料集

風の魔女 服設定

ウィウィ





帽子無し





水の魔女設定

メル













水の魔女自作のぬいぐるみ
(下手の横好きの為ツギハギだらけ)
水の魔女のサポートメカみたいなもの
シブい声でしゃべる





マヴィ













木の魔女 設定







アリス



テレス



Luminous Arc ルミナス アーク

ルミナスアーク ザ・コンプリートガイド

●スタッフ

Producer	電撃攻略本編集部（松本 剛）
Director	電撃攻略本編集部（中村 敏彦）
Coordinator	デンゲキニンテンドーDS編集部（布川 直人）
Editor & Writer	有限会社Miles Plus（紺野 剛史／長谷部 保満／吉沢 英幸／柴野 洋吏） 窪田 剛
Designer	有限会社Miles Plus（林 祐子／船場 俊久）
Cover Designer	K Plus artworks有限会社（小林 博明）
Executive Producer	電撃攻略本編集部（倉西 誠一）
Special Thanks	株式会社マーベラスインタラクティブ

●発　行　2007年4月30日　初版発行

●発行者　久木 敏行

●発行所　株式会社メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
TEL.03-5281-5224（編集）

●発売元　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8605（営業）

●印刷所　図書印刷株式会社

●装　丁　K Plus artworks有限会社（小林 博明）

落丁・乱丁本はお取り替えいたします。定価はカバーに表示してあります。

Printed in Japan

ISBN978-4-8402-3854-0 C0076


LuminousArc
THE COMPLETE GUIDE
ルミナスアーク ザ・コンプリートガイド